Gamenews

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

AGORA COM NOVO VISUAL E MAIS PÁGINAS

POWER RANGERS: LIGHT SPEED RESCUE

É HORA DE MORFAR NO PS

GAMERS

ANO VI NÚMERO 72

R$ 3,80

escala PROGAMES



PROMOÇÃO
CONCORRA A UM PLAYSTATION 2 E UM DREAMCAST

ECCO THE DOLPHIN



TRACK & FIELD 2000



DAIKATANA



MUPPET RACE MANIA



LEGEND OF MANA

CONFIRA O 4° GAME DA SÉRIE DA SQUARE

ISSN 1413-1471


L
R
SELECT
START
ANALOG

GAMERS

NÚMERO 72

GAMERS
É uma publicação quinzenal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 – Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo – SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-Mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal: 16.381
CEP 02599-970 São Paulo – SP

EDITORA ESCALA

Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa • Wilson Benvenutti • Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva • Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira • Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor: E-Mail: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto • Camilla Freitas • Fabiana de Araujo • Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais • Luís Eduardo S. Marcelino • Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima • Carlos Gonçalves • Carlos Man • Celso Madeira • César Nemitz • Cristiano Pires • Eddie Van Feu • Fábio Kataoka • Franco de Rosa • Giovanni Santoro • Ivan Battesini • Marques Rebello • Moacir Torres • Otto Schmidt Junior • Paulo Fernandes • Paulo Paiva • Renato Rodrigues • Rosana Braga • Sandro Aloísio • Tarcísio Motta • Wilson Benvenutti • Jorge Mann
Números Atrasados: (0**11) 266-3166
Você também pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com.br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas – Tel: (0**11) 7896-6544

Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766

Produção e realização:
PROGAMES
HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.
Rua Pio XI, 230 – Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo – SP
Telefone: (0**11) 3641-0444
Fax: (0**11) 3641-0448
Internet: www.progames.com.br
E-Mail: franchising@progames.com.br

REVISTA GAMERS

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Gerente Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coordenação Editorial: Homero Letonai
Edição de Capa: Marcelo M. Mizuno
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza • Homero Letonai • Gilsomar P. do Livramento • José Donizete de Paula
Leonardo Emerson de Souza • Rodrigo M. Diniz
Marcelo M. Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coordenação de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Atendimento: Eliane Gomes Cardoso
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641-0448

EDITORIAL

MAIS UMA FASE NOVA

Sim, neste exato momento você está segurando em suas mãos mais uma edição da Gamers. "E daí? Toda semana tem uma nas bancas", você afirma. Mas esta não é "apenas mais uma edição". A Gamers Nº72 é uma revista que marca o início de uma nova fase, da mesma maneira que as edições Nº18 (onde começaram nossas estratégias, com Final Fantasy VII, trazendo inclusive traduções de diálogos), Nº24 (que trouxe um novo visual e informações cada vez mais detalhadas), Nº41 (quando começaram as "edições de ouro" da Gamers, com novo visual e mais informativa) e Nº46 (que veio trazer a periodicidade semanal à revista).

A Gamers semanal tinha o compromisso de trazer mais informação com maior velocidade e seria apenas um projeto para as férias de 99/2000. Para tornar a revista semanal, foram necessários alguns sacrifícios. Em primeiro lugar, o tempo é implacável e tornou-se curto, exigindo muita pressa para fechar cada edição – conhece o ditado "A pressa é inimiga da perfeição"? Outro problema era a falta ocasional de lançamentos, originando edições com poucos ou nenhum título de destaque – pela mais pura falta de opção. Mas um dos mais afetados com certeza foi o bolso: somando quatro edições por mês, obtemos um gasto de R$11,60 (uma despesa mensal desta somente com revista de videogame é algo fora da realidade para grande parte do consumidor brasileiro). Estes e outros fatores geraram uma certa insatisfação por parte de nosso público. A situação se agravou quando, por determinações da editora, a Gamers se tornou semanal em definitivo e por tempo indeterminado, não mais apenas na temporada de férias. Reconhecemos a falha: estivemos relapsos por um tempo; mas isso não é uma auto-crítica dissimulada com a pretensão de acalmar os ânimos, e sim o respeito pelas vozes de nossos leitores que ecoam em uníssono: "Queremos a Gamers de volta!".

A resposta é o que você segura nas mãos agora. A mudança era imperiosa e mobilizou todos os nossos esforços. A prioridade era a mudança da periodicidade: de Gamers semanal, passamos agora a ser uma revista quinzenal. Para não comprometer a quantidade de informação, o número de páginas aumentou de 68 para 84, o que também implicou em um reajuste no preço, que passou a ser R$3,80 (caro? Bem, ainda é mais barato que a maioria das revistas do mercado e, enquanto antes havia um gasto mensal de R$11,60 com quatro revistas, agora são R$7,60 com duas edições). A Gamers também recebeu mais um novo trabalho visual – injetamos uma boa dose de esmero em cada página da revista, desde a numeração até a diagramação, como você já pode ver a partir deste editorial. Porém, no departamento visual, tomamos o cuidado de preservar os elementos que identificam a Gamers – é o que você poderá sentir na capa, que recebeu apenas pequenos retoques, por já estar marcada na memória dos fãs. Como uma boa embalagem não faz um bom produto (ou você tomaria veneno só porque o copo é bonito?), também procuramos melhorar o conteúdo. Agora a Gamers possui mais seções de uma forma mais organizada, o que significa mais informação. Começando pelo Game News, a seção Rapidinhas está de volta ainda maior, e agora tem a Programação, mostrando a data de lançamento dos próximos games no Japão e Estados Unidos. O Espaço do Leitor poderia, com efeito, se chamar "Espação do Leitor", pois são 8 páginas reservadas especialmente para você tirar suas dúvidas, elogiar, reclamar, dar sugestões, mandar seu recado, desenho, expressar seus momentos de loucura e o que mais você quiser. Para você ficar sabendo o que está em alta e o que está em baixa no mundo dos games, criamos a seção Game Ranking, que traz os Tops com os games de maior sucesso no momento. Os Reviews agora se tornaram uma seção, que inclusive vem com duas páginas de apresentação, onde você também pode participar com suas opiniões sobre os jogos. A seção Pró Dicas continua trazendo dicas e códigos de Game Shark (agora também para Dreamcast) e atendendo a pedidos, vem a seção Nostalgia trazendo do fundo do baú aqueles games inesquecíveis para você relembrar.

Entretanto, esta não se trata de uma mudança brusca e revolucionária, como outras que tivemos, mas sim uma transição gradual. Todas estas novidades representam o primeiro momento desta fase, que continuará com a evolução da Gamers. Em todo campo de trabalho a mudança exige tempo para "acertar a mão" – é o que você acompanhará nas próximas edições. Estamos preparando ainda mais novidades (como uma nova ficha de avaliação, por exemplo) e também estaremos abertos às opiniões dos leitores, fazendo alterações aqui e ali, adicionando detalhes acolá e assim por diante. Através desta sintonia fina, esperamos cumprir a nossa meta: oferecer uma revista com o compromisso de satisfazer o leitor através de uma leitura prazerosa, informativa e divertida; e não apenas isso, mas também trazer de volta a expectativa de cada nova edição, pois a fase que fica para traz desde já, trazia sensações de deja vu: cada nova revista era "apenas mais uma edição".

E para abandonar de vez a fase antiga, entre você também para a nova geração. Isso mesmo, para começar esta temporada de Gamers quinzenal com tudo, preparamos uma super promoção para você entrar na era 128-bit: a Promoção "É Agora ou Nunca!". Preenchendo o formulário que se encontra no finalzinho da revista, você terá a chance de ganhar um PlayStation2 ou um Dreamcast e ainda centenas de kits com produtos da linha Gamers. Entre de cabeça nesta nova fase: confira a sua nova Gamers e dê a sua opinião!

OS REDATORES

ERRAMOS

Em uma demonstração de respeito pelo leitor, a nossa errata, ausente durante a fase semanal, está de volta na Gamers quinzenal. Contudo, ela entrará em vigor efetivamente a partir da próxima edição, que procurará corrigir os eventuais erros desta primeira edição quinzenal. Obviamente, estamos trabalhando para que esta seção seja sempre a de menor conteúdo; porém caso haja equívocos – ou erros mesmo (afinal, todo ser humano é falível) – de nossa parte, aqui eles estarão mencionados e esclarecidos no propósito de manter a nossa integridade e defender o seu direito de ter uma revista precisa.

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

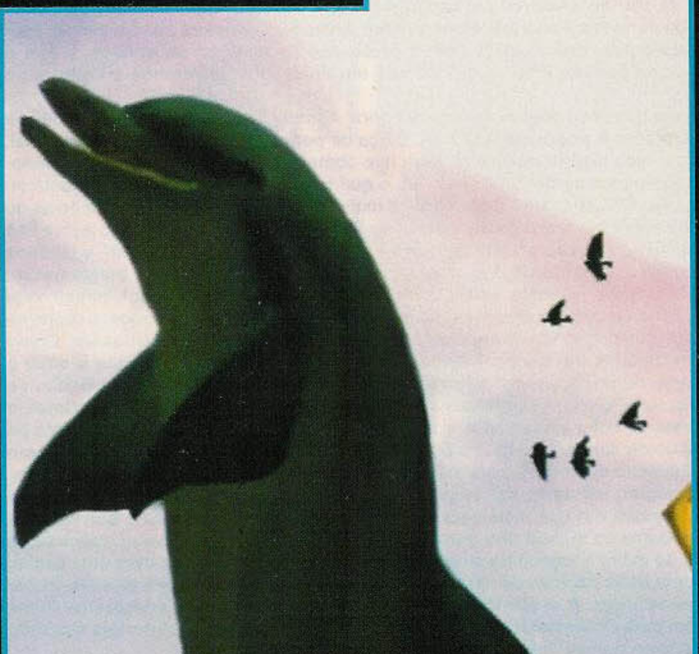
Disk Banca: Senhores Jornaleiros, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados de publicações da Editora Escala enquanto houver estoque.

Assinaturas: Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa. Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0**11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

GAMERS

ANO VII - NÚMERO 72

O golfinho da Sega chega ao Dreamcast!



GAME NEWS

Página 07

Confira o que está por vir: previews, notícias e lista de lançamentos

A Sony acaba de lançar uma versão portátil de seu console que é sucesso no mundo inteiro: o PS One



ESPAÇO DO LEITOR — Página 22

O seu canal de comunicação: dúvidas, críticas, sugestões, desenhos...

GAME RANKING — Página 30

Variados rankings dos games preferidos nos Estados Unidos e Japão

REVIEWS — Página 32

Avaliaçãos dos games que estão pintando para todos os sistemas

O clássico dos tempos do Mega Drive chega ao Dreamcast com fôlego novo


Rent-A-Hero No1
34



Track & Field 2000
34

A Konami traz toda a emoção das Olimpíadas 2000 ao Nintendo 64

ESTRATÉGIA — Página 48

Tudo o que você precisa fazer, passo-a-passo, para detonar um game

PRÓ DICAS — Página 66

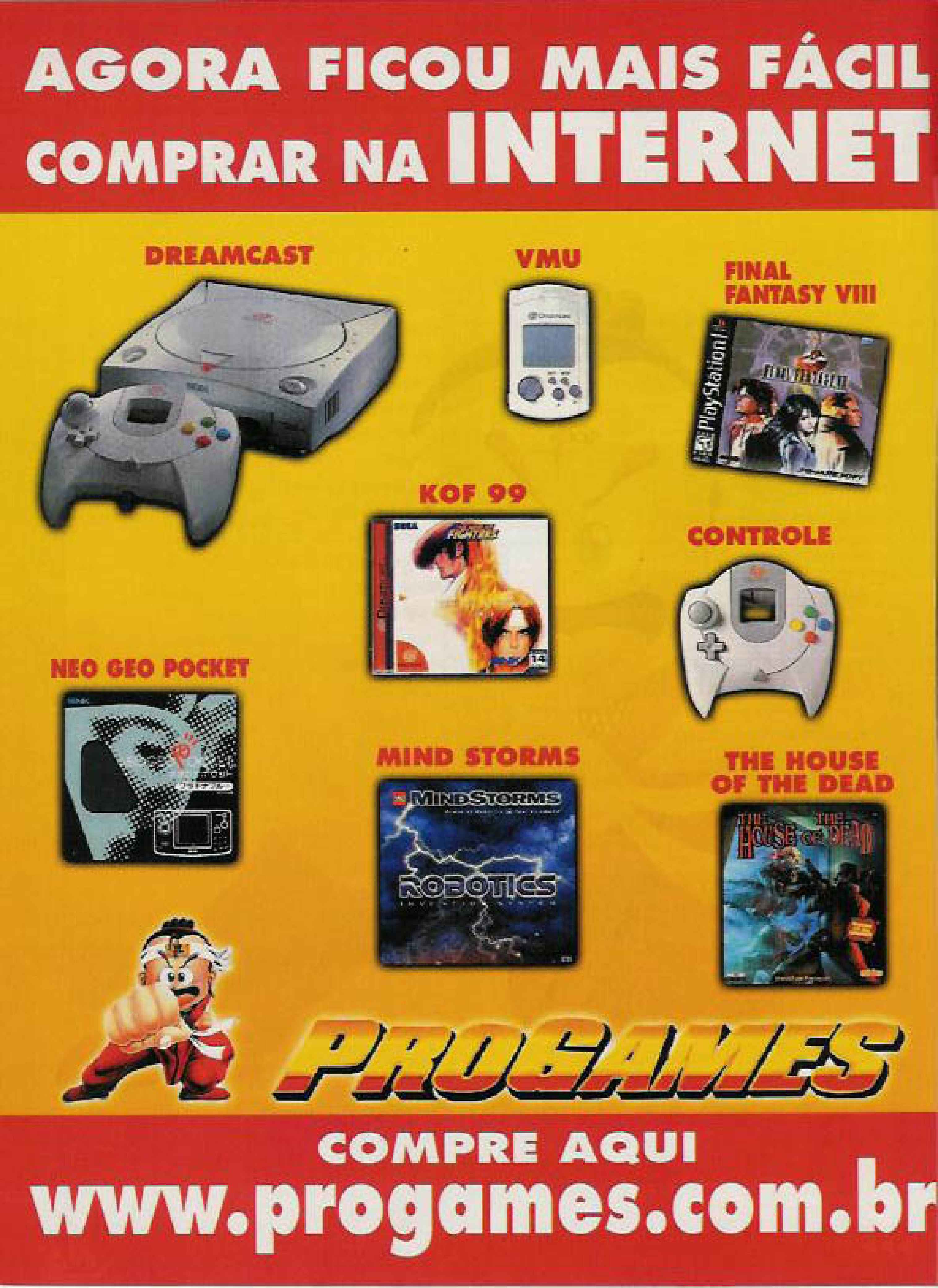
Dicas, manhas, truques, macetes, códigos ou como quiser chamar

NOSTALGIA — Página 80

Lembrança dos games que se foram e deixaram muitas saudades

O game que deu origem a uma das melhores séries de RPG/Estratégia nos bons tempos do Super Famicom


Front Mission
34


AGORA FICOU MAIS FÁCIL
COMPRAR NA INTERNET
DREAMCAST
VMU
FINAL FANTASY VIII
KOF 99
CONTROLE
NEO GEO POCKET
MIND STORMS
THE HOUSE OF THE DEAD
MINDSTORMS
ROBOTICS
PROGAMES
COMPRE AQUI
www.progames.com.br

Game news

OS MELHORES E MAIS DETALHADOS PREVIEWS

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

PlayStation

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

Sony

Aventura - CD

Previsto para novembro de 2000 no EUA

EXPECTATIVA: ★★★☆☆





O dragãozinho roxo da Sony está de volta no seu PS. Desta vez ele deve pegar vários ovos de dragão, vencer vários minigames e enfrentar algumas surpresas. Mas Spyro está bem preparado e tem alguns amigos do seu lado. Passou pouco tempo depois que Spyro salvou o mundo do malvado Ripto e agora há outro ser malvado. Desta vez uma feiticeira malvada, roubou os ovos do dragão do Dragon World e pretende usá-los para fazer uma magia e se tornar a mais poderosa do mundo. Então Spyro e seus amigos terão que resgatar os ovos e acabar com as forças do mal. Cada ovo tem tipos diferentes de dragões e cada um com seu nome, visual e personalidade. Você provavelmente vai ter a ajuda destes bebês dragões e vai poder colecionar vários. O jogo é dividido em 37 fases agrupadas por lugares. O jogo é bem grande e não haverá só minigames extras, você vai poder jogar com outros personagens além de Spyro.

Agora você vai trocar de lugar com cerca de 6 personagens enquanto progride no jogo, usando as habilidades diferentes dos personagens para passar de uma fase. Você vai poder jogar com Spyro, um canguru com um grande pulo e chutes fortes, um pingüim azul que voa e joga bombas nos inimigos, um enorme urso que é lento porém muito forte, um macaco do espaço que atira nos inimigos com a sua arma e Spark a fada que acompanhava Spyro. Quando não estiver jogando nas fases, poderá passar o seu tempo jogando nos inúmeros minigames de Spyro. Você vai poder lutar boxe, andar de skate, pilotar submarino, tiro ao alvo e muitos outros jogos. Spyro 3 está mais parecido com desenho animado do que antes. Os personagens tem olhos grandes e características exageradas e atitudes engraçadas. Os gráficos melhoraram de algum modo, mas é fácil dizer que a série está chegando nos seus limites gráficos. Todos os diálogos encontrados no jogo tem uma bela atuação de voz, o que traz vida para os personagens. Todas as vozes se encaixam bem com seus personagens. A Sony não comentou nada se a trilha sonora vai ser feita ou não por Stewart Copeland. Com muitas adições na jogabilidade, Spyro 3 pode ser o mais diverso da série. Enquanto a idéia de pegar 100 dragões diferentes pode não ser legal para muitos, a terceira versão da série Spyro é uma boa adição para os fãs.













GAMERS - GAME NEWS - NINTENDO 64

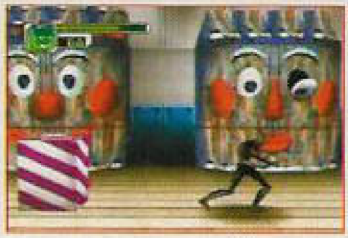
BATMAN BEYOND

Kemco

Adventure - N/D

Previsto para outubro de 2000 no EUA

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆





Se existe uma companhia que sabe manter um personagem é a DC Comics, que vem trazendo a franquia do Batman desde 1939. Um grande sucesso nos quadrinhos, filmes, séries de TV e jogos está longe de acabar, pois a mais nova versão do homem-morcego está para chegar com o nome de Batman Beyond: Return of the Joker, está para ser lançado para o N64, PS e Game Boy Color no final deste ano. Neste jogo de ação, você vai controlar o cavaleiro das trevas, não o Bruce Wayne e sim o de Terry McGinnis, um estudante colegial que descobre a batcaverna e se torna o homem-morcego. McGinnis vive em uma Gotham City futurista, onde Bruce Wayne é um homem velho que ajuda o novo Batman em suas aventuras. Batman Beyond tenta pegar o visual da série de TV com o mesmo nome e irá ser lançado em outubro junto com um filme. A trama do jogo e do filme irá envolver o Coringa. O Coringa (que deverá estar bem velho) invadiu o Gotham Aerospace Research Center. O homem-morcego deverá abrir seu caminho através de criaturas geneticamente mudadas em quatro mundos. Como estarão trabalhando para o Coringa, seus inimigos serão malvados e ao mesmo tempo patetas. Então se você sempre quis acabar com alguns palhaços, esta é a sua chance. Você pode usar uma grande seleção de bat-itens para acabar com os inimigos enquanto estiver correndo, escalando e rastejando por ambientes 3D. Mesmo que a roupa dele na série de TV dá super força e a habilidade de voar, no jogo ele não poderá fazer isso. Você vai ter que bater nos malvados, um por um até que o medidor de alguém chegue a zero. Do que vimos, os resultados não são tão ambiciosos, Batman Beyond será um jogo de luta com pouca inovação. Tomara que a Kemco traga qualidade suficiente para o jogo se igualar a série de TV.



















GAMERS - GAME NEWS - NINTENDO 64

POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

Kemco

Adventure - N/D

Previsto para outubro de 2000 no EUA

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆



Você quer super golpes neste jogo? Você conseguiu.

O game publicado pela THQ (WWF Wrestlemania 2000) pegou a licença dos Power Rangers para uma série de jogos baseado na série de TV. O primeiro título a chegar no mercado vai ser Power Ranger Lightspeed Rescue, o que mostra a aventura de jovens com roupas estranhas e que lutam caratê contra monstros de outro planeta que parecem terem vindo de filmes-B. As crianças adoram isso. É exatamente para as crianças que este jogo está sendo feito. Produzida pela Mass Media (StarCraft 64), Power Rangers é um jogo de ação em terceira pessoa que foi voltado para a audiência jovem do console. Ele tem características como lutas com os chefes, veículos e muito mais.

Características:

Suporta 1 ou 2 jogadores ao mesmo tempo, personagens 3D em um mundo totalmente poligonal, mais de 30 fases incluindo Rangers, veículos e chefes; toneladas de armas e veículos do universo Power Ranger; um novo personagem exclusivo da sétima temporada da série: o Ranger Titanium; músicas e efeitos sonoros autênticos do show; vozes dos personagens da série; chefes enormes da série incluindo Diabolico, Magmavore e outros; compatível com o Game Pak da Nintendo para gravar jogos.

Jogabilidade

Todas as frases autênticas da série estarão no jogo para o N64. Os jogadores poderão assumir seu Power Ranger favorito em uma aventura contra muitos monstros. O jogo tem cerca de 30 fases e cada uma com design variado. Por exemplo, em algumas fases os Ranger estarão desarmados para acabar com inimigos, em outras eles estarão com seus veículos. Ou será até possível assumir controle total de Mega Zord. A boa notícia é que os jogadores não precisarão passar pelas fases sozinhos. Um modo de dois jogadores ao mesmo tempo o faz feliz, não?



Gráficos

Como pode ver das fotos recentes, o jogo tem um visual de primeira geração, mas as crianças não ligam para isso. Tomara que a Mass Media consiga trazer uma framerate bem feito pelo menos.



Comentários

Deixando as piadas de lado, uma coisa que deve ser lembrada é que este jogo foi feito para crianças de 6-11 anos. Mas até pegarmos no jogo não dá para ter certeza de como ele irá ser ao certo. Julgando pela aparência este jogo certamente não é voltado para os jogadores mais velhos.



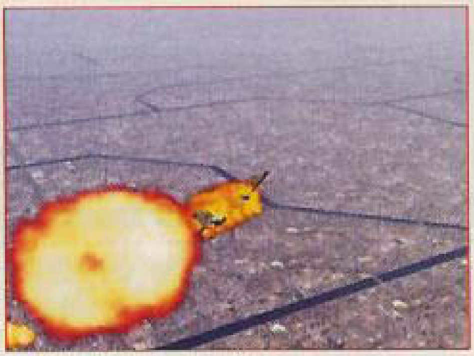












GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

AEROWINGS 2 AIR STRIKE

Crave / CRI

Ação - GD

Previsto para agosto de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆



O Aero Wing original era um simulador de vôo muito divertido, voltado mais para acrobacias do que viagens de ponto-a-ponto. A física é realista, as manobras impressionantes e os ângulos de câmera animais! Infelizmente, um modo de colocar as suas habilidades em teste era MIA! Vamos encarar, quando você pilota um avião de milhões de dólares, pelo menos vai querer atirar alguns mísseis nos inimigos. Ouvindo isso, a Crave está de volta com a sua franquia. Aero Wings 2 tem quatro modos: Fighter Pilot, Tactical Challenge, Free Flight e Versus. O modo Fighter Pilot é onde você deve subir de um cadete para um Top Gun ace. Este modo irá oferecer 30 missões, variando de manobras aéreas e treino tático até treinamento com armas. Após treinar no modo Fighter Pilot, você pode testar suas habilidades em 15 Tactical Challenges. Acha que tem a habilidade? Você vai ter que dar tudo para vencer seus adversários em batalhas loucas entre as nuvens. O modo Free Flight permite que você crie o seu próprio cenário recebendo a escolha de arena, clima e número de oponentes. E finalmente o modo versus permite que você lute com um amigo. Antes que os fãs de Aero Wings começem a se preocupar, este jogo vai ter o mesmo controle intuitivo e jogabilidade das outras versões. Você ainda vai poder fazer muitas manobras aéreas.



O jogo ainda tem uma física realista misturada com um controle confortável. E se prepare para treinar com os 25 aviões do jogo. Com uma variedade de aviões americanos e japoneses como o F-1, F-16, F-14E e F-86F, haverá aviões o suficiente para contentar a todos. Cada avião é modelado como a sua contra-parte da vida real e os modelos de dano também estão bem feitos.

Aero Wings 2 oferece mais variedade do que o anterior. Há 12 ângulos de câmera diferentes no jogo e 20 ângulos de câmera no Replay. Enquanto você progride o jogo vai gravar o seu tempo de vôo, mortes e batidas, missões e etc. Os fãs de arcade poderão escolher um controle mais apropriado, enquanto os fãs de simulação podem manter os controles mais realistas. Oferecendo uma jogabilidade muito boa, junto com muita evolução, Aero Wings 2 deverá ser o título que não vai agradar apenas os fãs, mas os loucos por combates também. Aero Wings 2: Air Strike vai chegar nas lojas em Agosto.





GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

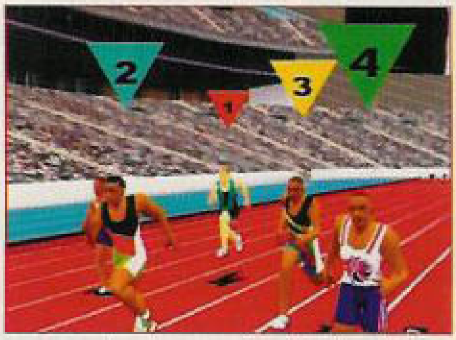
SYDNEY 2000 BRINGS OLYMPIC FEVER TO GAMERS

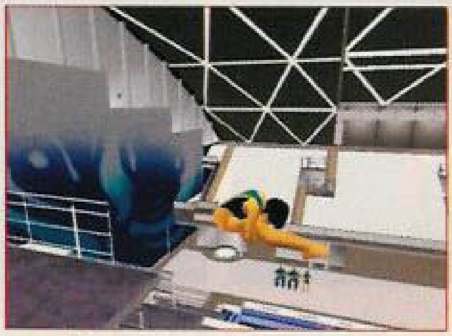
Eidos Interactive

Esporte - GD

Previsto para agosto de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★☆





Lembra-se do clássico Jogos de Verão (Summer Games)? A Eidos capturou o espírito do velho jogo em Sydney 2000, que está previsto para o Dreamcast e Playstation para o verão americano. (as fotos são do Dreamcast). Sydney 2000 oferece dezenas de eventos olímpicos: corrida de 100m, corrida de 110 m com obstáculos, Martelo, Arremesso de vara, pulo triplo, pulo, 100m nado livre, corrida de bicicletas, mergulho com acrobacias e muito mais. Os jogadores podem escolher entre 3 modos de jogo: Arcade, Olympic e Coaching. O Arcade é o jogo de um evento, onde 8 jogadores no PS e 4 no DC podem participar. O modo de um jogador Olympic permite que você treine 12 atletas, um para cada evento, para tentar as medalhas de ouro. (o modo Coaching não foi revelado ainda). Em termos de jogabilidade, o game tem um sentimento clássico, sem perder o realismo. Por exemplo, na corrida de 100m os jogadores devem ficar apertando dois botões sem parar, no clássico estilo arcade. No entanto, a maneira que os atletas se movem parece real. E no mergulho com acrobacia, você vai ficar de boca aberta com o realismo. Visualmente o jogo é suave, mas não impressiona muito.

A captura de movimentos foi bem feita (usando atletas olímpicos). E os modelos dos jogadores têm rostos e pequenos detalhes no uniforme. Em fato Sydney 2000 usa características únicas para cada atleta dos 32 países. Não ficamos impressionados com os cenários de fundo. Mesmo tendo sido modelados com base nos estádios reais de Sydney, eles ainda estão um pouco quadrados comparados aos atletas. Tirando estas pequenas reclamações, este é um jogo muito divertido, não importa se jogar sozinho ou com amigos. Espere por este jogo no meio do ano.









GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION2

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

Rockstar Games / Angel Studios

Corrida - N/D

Previsto para novembro de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆











Já trazendo jogos de PS2 para os EUA, a Rockstar Games tem três jogos prometidos para o console. Dois deles, Midnight Club: Street Racing e Smuggler's Run, estão sendo criados na Angel Studios e são facilmente um dos títulos do PS2 que mais prometem. Parecido com Genki's Tokyo Xtreme Racer no DC (conhecido como Shutoko Battle no Japão), Midnight Club tráz uma promessa ainda mais intrigante que envolve corridas de rua em várias cidades do mundo. Este jogo é baseado em um grupo de corredores ilegais chamados de Midnight Club. Tokyo Xtreme Racer optou por ter pistas simples e gigantescas, enquanto que os produtores de MC foram por um caminho diferente criando cidades inteiras que você deve explorar. Nós tivemos a chance de ver o vídeo deste game duas vezes e em cada vez vimos algo completamente novo que não tínhamos visto antes. Muitas fases em MD são muito parecidas com a vida real e tem pontos de referência a ponto do jogador poder até encontrar a sua casa (se ele morar nos EUA é claro). E ao invés de alinhar os prédios lado-a-lado com uma textura mal feita, os prédios serão muito bem feitos e até com escadas levando a entrada dele. Como MC é tudo sobre ser o mais rápido, há planos de muitas opções para preparar o carro para a corrida. É possível personificar os veículos que pegar nos shops. Não temos certeza se você vai poder melhorar o veículo durante a corrida. No entanto haverá algo no jogo que fará com que ele se adapte a gostos diferentes. Enquanto há muitos produtores tendo problemas em produzir jogos com o hardware do PS2, Angel Studios parece estar no caminho certo com este jogo. Os modelos dos carros ainda precisam serem melhorados (eles parecem um pouco simples demais, comparando com o resto do ambiente), mas temos que admitir que os reflexos que apareceram nos carros e nos postes de luz, foram muito legais. A habilidade de poder ver em uma grande distância, belos gráficos e uma framerate muito boa ajudam a MC se sobressair dos outros jogos.

A Angel Studios promete que o jogo vai ter um grande número de modos de 1 e múltiplos jogadores, mas os modos ainda são um segredo. Com todo o trabalho que já foi feito no jogo, esperamos encontrar algumas opções únicas nunca encontradas antes. Há alguns títulos do PS2 no horizonte que prometem tanto quanto o PS2 e esperamos que eles se saiam bem. Iremos falar mais do jogo quando ele for lançado no final do ano, ele será lançado junto com o PS2







GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

MLS SOCCER 2001

Konami
Futebol - CD
Previsto para julho de 2000 nos EUA
EXPECTATIVA: ★★★★★









Com a licença da MLS nas mãos, a Konami está pronta para fazer outro jogo com a super engine de ISS (International Superstar Soccer). Como a Major League Soccer não é muito conhecida lá nos EUA, o jogo não vai ser muito procurado, mas a sua jogabilidade poderá atrair alguns fãs. MLS Game Night irá ter 12 times da liga, completo com todos os jogadores reais e um saudável número de times internacionais que irá dar a variedade para o jogo. Todos os grandes países do futebol estão representados, como Colombia, Espanha e Brasil. Todos os times têm uniformes autênticos e há muitos estádios do mundo real. A Konami também contratou o comentarista Louis Tapia para fazer os comentários durante o jogo no modo espanhol. Neste ponto de produção o jogo está belo. Os personagens ainda não têm muitas texturas, mas a animação está muito boa e o esquema de cores está ótimo. A camera permite que você veja a ação de vários ângulos e toda a produção está bem impressionante. Os campos estão completos e realistas e a ação está bem natural. O esquema de controle do jogo é bem amigável para os novatos. O botão X passa e o ○ muda de jogador e dá carrinhos e chutes. O R1 faz com que o jogador corra, mas compromete o controle. Roubar a bola é bem fácil e a IA de seus companheiros de equipe está bem feita. Ao todo o esquema de controle funciona bem e faz o jogo muito legal. Espere por todos os modos básicos de jogo: criar um personagem, campeonato, exibição, liga e etc. Com a licença da MLS ou não, MLS Soccer 2001 promete ser um grande produto. Vai ser difícil ganhar o coração dos fãs americanos pela licença. Espere por este jogo no meio do ano.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

TOCA WORLD TOURING CARS

CodeMasters
Corrida - CD
Previsto para novembro de 2000 no EUA
EXPECTATIVA: ★★★☆☆



Com jogos como Gran Turismo 2, Ridge Racer Type 4, Wipeout 3 e Colin McRae 2 no gênero de corrida do PS, ele realmente tem algo de especial que difere dos outros. Seguindo dois títulos de sucesso da série TOCA Touring, a Codemasters volta com o que parece ser uma obra prima.

Para vocês que não conhecem o Touring Car Championship, ele tem 30 anos e é conhecido como um dos campeonatos mais desafiadores do esporte a motor. Os times começam com uma fábrica básica de produção de carros e então a transforma para melhorar a performance do circuito, resultando em uma corrida a quase 14mph. Desta vez, ao invés de focalizar apenas a adrenalina do circuito britânico, as pistas do jogo estão divididas em cinco continentes. Incluindo pistas do México City, Vancouver e Suzuka no Japão enquanto os jogadores competem em campeonatos diferentes.

Naturalmente a Codemasters incluiu mais carros como Lagunas, Volvos, Peugeots e Fords no circuito britânico e se uniram com Dodge Vipers, Subarus, BMWs, TVRs, Audi Tts e Lotus de outras ligas internacionais. Cada carro tem um manuseio diferente dependendo de seu sistema de direção e os fanáticos podem até ajustar pequenos detalhes como suspensão de acordo com suas preferências pessoais e condições do tempo.

No modo de um jogador, temos o modo carreira. Primeiro você recebe várias oportunidades de times diferentes e deve completar uma pista no tempo adequado para entrar em competições nacionais. Aceitando a oferta, você deve completar alguns objetivos para entrar na temporada que está chegando, como chegar entre os 5 primeiros em uma corrida, entre os 3 primeiros em outra, vencer um time rival e etc. Enquanto vai completando os objetivos, você vai ganhando pontos que vão sendo somados por toda a temporada e finalmente se tiver pontos o suficiente, você entra na liga internacional e depois disso o World Touring Car Championship. A beleza disso vem nas maneiras diferentes

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION2

TOP GEAR DARE DEVIL

Kemco
Corrida - N/D
Previsto para novembro de 2000 no EUA
EXPECTATIVA: ★★★☆☆





Ser um membro de uma série de corridas tem seus privilégios, pelo menos no mundo de Top Gear: Dare Devil da Kemco. Pois o jogo o coloca fora de qualquer jurisdição e fora de qualquer tipo de lei e você pode barbarizar pelos centros das grandes cidades. Top Gear: Dare Devil pode ser comparado até com o Crazy Taxi da Sega. Mesmo que o objetivo do jogo esteja longe de pegar passageiros e levá-los para seus destinos, neste jogo você deve fazer de tudo para receber o título de "Extreme Racer". Toda a idéia de correr com carros potentes em cidades é bem legal. Você pode pensar que o objetivo do jogo é correr com carros realistas em cidades reais se esquivando de obstáculos do tráfego, mas a jogabilidade de Top Gear está longe de ser realista. O jogo opta por tirar o realismo para adicionar a jogabilidade. Mas não é para dizer que de algum modo o jogo não é autêntico, os ambientes que você corre são todos baseados em lugares reais. Isso significa que você vai poder barbarizar em lugares como perto do Big Ben em Londres ou a Golden Gate em San Francisco, mas você não vai ter muito tempo para admirar a vista.

O jogo é dividido em uma série de missões. Você começa como um homem comum e entra em uma organização de corridas conhecida como Dare Devil. Completando os vários objetivos, você ganha fama e prestígio na sociedade de corrida e ganha acesso a novos carros, pistas e estágios especiais. Os obstáculos em seu caminho são inúmeros. A Dare Devil não é a única organização de corrida na cidade. Grupos rivais vão aparecer para fazer vários desafios perigosos. A policia entra em ação também e eles farão de tudo para pegá-lo. Graficamente o jogo não impressiona muito. O que vimos na E3 afirmava que o jogo precisava de muito trabalho ainda. A Kemco gastou algum tempo com os mapas para deixar as cidades mais

que você pode progredir no seu campeonato preferido, que podem ser o Alemão, Britânico e Americano.

Uma característica básica em todos os jogos de corrida, que não faltou neste jogo foi o modo Time Trial, Quick Race e corrida de dois jogadores com a tela dividida ao meio. Para nós a característica mais impressionante, é que você pode competir com um amigo e muitos outros carros controlados pelo computador ao mesmo tempo, o que é raro para o PS. E o que o vai impressionar ainda mais, é que mesmo assim o jogo fica extraordinariamente bem, com a velocidade mantida. Quando estiver na linha de largada, já vai perceber o quanto a série evoluiu desde o primeiro jogo. Todos os visuais, do belo asfalto até os carros, estão bem feitos. Está até mais belo do que o poderoso Gran Turismo 2. Há ocasiões de pop-up distante em detalhes maiores, como árvores e postes, mas nada que afete a jogabilidade.

O que realmente prendeu a nossa atenção neste jogo, foi a natureza do esporte e como a Codemasters conseguiu capturar até mesmo os pequenos detalhes. E quando você está descendo uma rampa a 140mph você realmente sente que está rápido, só falta sentir o vento no rosto. Você estará constantemente olhando os retrovisores para bloquear os oponentes e a atmosfera tensa permanece a corrida toda. E como o seu carro pode ser danificado, você vai ter que correr com um pouco de estratégia e um toque legal é que a sua equipe do Pit também informa se há algum outro carro rival no pit ou se o caminho está livre para você entrar. As colisões são frequentes. Recebendo um impacto forte, irá amassar a sua porta, quebrar o seu vidro e se o impacto for mais leve, seu carro também vai ficar levemente danificado. Muito tempo foi investido na AI dos carros, então não fique surpreso se algum oponente mandá-lo para fora da pista propositalmente. Os carros até fazem erros de vez em quando e os carros lutam entre si por uma posição. Esta experiência está completa quando você joga o game com o Dual Shock onde as duas alavancas analógicas são



usadas para a aceleração, breque e manuseio do carro. Como não há a licença oficial para usar o nome verdadeiro dos pilotos do Touring Car, é o único aborrecimento nesta ótima experiência. Visuais belos, jogabilidade emocionante e barulho de motores perfeitos fazem deste jogo um sonho para os fanáticos do Touring Car.



reais. Saltos e pulos são frequentes no jogo, principalmente em San Francisco. A diversão é a regra e como resultado, o realismo é deixado para trás. Top Gear: Dare Devil ainda vai ser muito trabalhado antes de seu lançamento. Ele não apenas deve se separar de comparações de jogos como Crazy Taxi, mas deve também se diferenciar dos outros jogos de corrida por aí afora. Tog Gear: Dare Devil está previsto para o PS2 em Novembro.











GAMERS - GAME

RAPIDINHAS

A seção preferida da galera está de volta, e mostra que veio pra ficar. Já nesta edição, você confere o que está rolando na Capcom e na SNK, as novidades de KOF 2000, o PlayStation portátil, os próximos games e muito mais.

Shen Mue 2 Está Indo Bem

A continuação do clássico de Yu Suzuki para Dreamcast está em fase avançada de produção e, se tudo continuar neste ritmo, o game estará pronto para o final deste ano, exatamente 1 ano depois do original. O motivo do processo de desenvolvimento estar muito mais rápido é que a engine central já ficou pronta em Shen Mue Chapter 1: Yokosuka. Utilizando o mesmo sistema do primeiro capítulo, o time de desenvolvimento da AM2, sob o comando do genial Yu Suzuki, está num ritmo de 3 a 5 vezes mais rápido que antes. A continuação de Shen Mue deverá abranger do capítulo 2 ao 5, fechando a saga de Ryo Hazuki e a misteriosa Shenhua. Para esta seqüência, Suzuki pretende melhorar tudo aquilo que ele não gostou no original, atendendo também os pedidos dos fãs do primeiro capítulo. O que já era bom vai ficar ainda melhor! ■

SNK Fecha as Portas de Filiais

A SNK decidiu fazer mudanças drásticas em seus planos, para desespero de seus fãs no mundo inteiro. Para começar, todas as filiais do mercado americano e europeu foram fechadas, e com elas todos os projetos em andamento. Com isso, o Neo Geo Pocket, que estava indo muito bem nos Estados Unidos, deixou de ser produzido no ocidente e nenhum de seus games serão traduzidos no futuro. O mesmo aconteceu com os games da SNK para PlayStation e Dreamcast. A única exceção, por enquanto, é Koudelka (PS), que realmente havia sido cancelado, mas acabou sendo pego pela Infogrames (que, aliás, tem lançado uma tonelada de jogos) para o lançamento nos EUA.

Mas a empresa não parou por aí. Depois de chocar o ocidente, a SNK revelou também que fecharia suas divisões na Ásia (fora do Japão), incluindo sua filial em Hong Kong. Agora, games da SNK, só no Japão mesmo.

Futuramente, a empresa pretende parar o desenvolvimento de games para PlayStation e Dreamcast (hmmm, nada de KOF2000 para os dois consoles?) e concentrar seus planos no Neo Geo Pocket Color, Arcade e PlayStation2.

Parece ainda que aconteceu algum atrito entre a SNK e a Sega, já que todos os planos conjuntos das duas empresas foram cancelados. Quebra-se uma aliança, forma-se outra. Mais do que depressa, a SNK negociou com ninguém menos que a Sony, definindo uma parceria. A primeira desenvolverá games para PlayStation2, enquanto a Sony Computer Entertainment fará títulos para Neo Geo Pocket Color (que tal um Gran Turismo portátil?).

São os sinais dos tempos. Esperamos que, pelo menos, alguma empresa faça como a Infogrames e traga os futuros games da SNK para o mercado ocidental ■

The King of Fighters 2000 Revelado





Mais um ano, mais um torneio, mais um sucesso. King of Fighters está de volta, mostrando o que a SNK tem de melhor. Após alguns boatos afirmando que o game utilizaria a placa Naomi da Sega, descobriu-se que The King of Fighters 2000 ainda roda na antiga MVS (Multi Video System, placa baseada no Neo Geo). O game já deve estar rolando nos arcades japoneses a partir do final de julho, e também deve chegar por aqui em breve. Com as revelações da SNK (que sempre são divulgadas pouco tempo antes do lançamento de cada KOF), alguns detalhes como times e sistema de jogo ficaram mais claros.

Para este ano, a regra de quatro integrantes por time continua válida. Agora serão 34 personagens selecionáveis, divididos em 8 times e 2 personagens independentes (em KOF'99, eram 7 times, 2 solos e 2 "secretos", totalizando 32 personagens). Deste total, 5 personagens são inéditos: Vanessa, Seth, Ramon, Lin e Sijo Hinako (bem, Vanessa e Seth já apareceram como Extra Strikers em KOF'99 Evolution de Dreamcast, apenas para dar uma idéia do que esperar para o ano 2000). Este ano também temos muitas novidades nos times, pois há novas trocas de membros e, portanto, novas formações.



O Hero Team é novamente alterado: K' e Maxima ficam, Benimaru e Shingo saem e dão lugar a Ramon (um mexicano de 25 anos especialista em luta-livre) e Vanessa (uma boxeadora de 30 anos), que foram convidados a entrar no time. Benimaru e Shingo decidiram formar um novo time, juntando-se a Seth (41 anos, mestre na arte da defesa pessoal) e Lin (um chinês assassino). Em sua jornada, Benimaru encontrou Seth e decidiu convidá-lo a participar do torneio em seu time; o novo integrante acabou trazendo seu parceiro, Lin, que fechou algum tipo de acordo com Seth antes de entrar para o time de Benimaru. O time das garotas, o Heroine Team, conta com uma nova aliada: Sijo Hinako (uma estudante de 16 anos, lutadora de sumô que pretende ganhar o prêmio do torneio para abrir um clube de sumô em seu colégio; Hinako ainda tem o domínio sobre as forças do gelo); Kasumi Todoh continua fortalecendo o time como única integrante do ano passado; com a saída de King e Blue Mary e a substituição de Xiang Fei por Hinako, Yuri Sakazaki troca a companhia de sua família para lutar ao lado de suas amigas, além de Mai Shiranui, que deixa o Fatal Fury Team e volta a integrar o time das garotas com toda sua "saúde". Por falar em Fatal Fury Team, este continua contando com a participação de Terry, Andy e Joe; a novidade aqui é a entrada de Blue Mary, agora lutando ao lado de seu amigo mais íntimo. Da mesma forma que o anterior, o Art of Fighting Team também apresenta uma novidade; Takuma, Ryo e Robert agora têm, pela primeira vez, a companhia de King. O Ikari Team permaneceu inalterado, contando com as duplas Leona e Whip, as guerreiras que se tornaram amigas, e os inseparáveis Clark e Ralf. No time da Coréia, nada de novo: Kim, Jhun, Choi e Chang continuam formando o quarteto. Athena – é claro – continua presente e traz de volta seu time de Psycho Soldiers: Chin, Kensou e Bao. Além desses, temos também os chamados Solo Players, que são os mesmos de 99: Kyo Kusanagi (com seu novo traje do ano passado) e seu eterno rival Iori Yagami (que não troca de roupa há anos). Desta forma, temos as seguintes formações:









- Hero Team: K', Maxima, Ramon, Vanessa
- Benimaru Team: Benimaru, Shingo, Seth, Lin
- Fatal Fury Team: Terry, Andy, Joe, Blue Mary
- Art of Fighting Team: Takuma, Ryo, Robert, King
- Heroine Team: Sijo Hinako, Kasumi, Yuri, Mai
- Psycho Soldier Team: Athena, Chin, Kensou, Bao
- Ikari Team: Leona, Ralf, Clark, Whip
- Kim Team: Kim, Jhun, Choi, Chang
- Solo Players: Kyo Kusanagi e Iori Yagami

Time de KOF Deixa a SNK! Adivinhe Quem os Contratou?

Recentemente, começaram a rolar boatos de que alguns membros da SNK iriam deixar a empresa e formar um novo grupo. Mas não eram simples programadores, character designers, animadores, projetistas, músicos, designers gráficos e diretores; eram ninguém menos que os principais membros do time de desenvolvimento das duas jóias da SNK: Fatal Fury e King of Fighters. A notícia caiu como uma bomba para os fãs da SNK. O último projeto em andamento desta equipe de desenvolvimento para a SNK é The King of Fighters 2000; depois disso, nada mais os prende à empresa.

Qual seria o motivo desta decisão? Ninguém ainda sabe ao certo. O fato é que a saída do principal time de desenvolvimento da SNK coincidiu com as recentes decisões da empresa, fechando as portas de suas filiais no mundo inteiro e dedicando seu futuro exclusivamente a projetos de Arcade, Neo Geo Pocket e PlayStation2. Será que algumas destas decisões contrariou os funcionários? Talvez eles não concordassem em manter suas produções restritas ao público japonês. Quem sabe?

De qualquer forma, um fato curioso é que, aparentemente, o grupo conseguiu adquirir os direitos de muitas das grandes propriedades da SNK. Ainda não se sabe exatamente quais marcas da empresa eles conseguiram garantir, mas se isso for verdade, nomes como King of Fighters e Fatal Fury, além de seus personagens, não pertencem mais à SNK, e sim ao novo grupo.

Depois deste verdadeiro banho de água gelada nos adeptos da SNK, veio outra notícia ainda mais surpreendente. Segundo rumores, a Capcom, que vem tendo relações íntimas com a SNK, está aproveitando o desfalque da outra companhia para trazer este time de desenvolvimento para seu lado. Isso mesmo, a Capcom está formando uma nova subsidiária (assim como é a Flagship) composta por 80 ex-funcionários da SNK. Esta divisão estaria concentrada em desenvolver projetos de jogos 2D (não por coincidência, a especialidade do time que saiu da SNK) para a Capcom.

Mas o que há de verdadeiro e falso neste mar de rumores bombásticos? Ao ser entrevistada sobre o assunto, a Capcom of America afirmou não saber de nada e que muito provavelmente isso são apenas boatos. É seguro confiar? Talvez sim, talvez não. Pode ser que a Capcom of Japan esteja mantendo isso em segredo, ou então a divisão americana pode estar escondendo o jogo. A verdade ainda é desconhecida.

O fato é que, se isso realmente acontecer, haverá algumas reviravoltas no mundo dos games de luta. Primeiramente, os games de luta que eram da SNK passariam a ser lançados pela Capcom e, conseqüentemente, não ficariam limitados ao Japão, já que a empresa tem filiais em todo o mundo. Em segundo lugar, a Capcom poderia usar e abusar de personagens como Kyo, Iori, Terry, Mai, Ryo e outros, pois não estaria limitada por um acordo com a SNK. Isso abriria margem para novos Crossovers ou games independentes das séries KOF, Fatal Fury e Art of Fighting lançados pela Capcom. Por outro lado, se a SNK conseguiu manter os direitos de suas propriedades, como ficariam os novos games de suas maiores séries (um KOF2001, por exemplo) sem o desenvolvimento do time de produtores original? Bem, por enquanto, só nos resta esperar ■


Silo

Assim, fecha-se o elenco inicial de 34 personagens selecionáveis. Ainda temos algumas participações especiais no torneio deste ano, mas antes de falarmos destes convidados, é necessário mencionar o elemento do sistema de jogo pelo qual eles puderam participar.

A maior novidade no sistema em 2000 é a melhoria no sistema de Strikers, que foi dividido em dois elementos: Active Striker e Another Striker. O primeiro é praticamente o mesmo sistema usado no ano passado. Como no torneio anterior, o Active Striker fica sendo o quarto personagem de seu time; você pode chamá-lo durante a batalha com o gasto de Striker Bombs (aparentemente, você começa com três delas no estoque e ganha uma a cada personagem seu derrotado, assim como antigamente). Você pode, por exemplo, chamar o seu Active Striker imediatamente após ser mandado para o ar, evitando que o oponente continue com um combo; ou então pode chamá-lo para ajudar a fazer um combo no adversário. A verdadeira novidade é o Another Striker, um sistema de Striker alternativo/complementar. Você seleciona um personagem clássico da SNK (fora do elenco de 34 selecionáveis) como Mature, Vice, Kim Dong-hwan (filho mais velho de Kim Kaphwan), Alfred, Duck King, Yashiro Nanakase, entre outros (tragam a Shermie de volta!), e pode chamá-lo durante a batalha para ajudá-lo (parece que a diferença entre este tipo de Striker e o outro é que o Another não necessita de Striker Bombs). Seu Another Striker funciona como um assistente, que pode ajudá-lo em momentos de perigo (quando estiver atordoado ou sendo agarrado, por exemplo). Fora o novo sistema de Strikers, o game parece ter sofrido uma pequena remodelagem. Pelas imagens, a esquiva parece ter voltado ao esquema clássico de rolagem para frente ou para trás. Ainda não se sabe como serão definidos os estilos de luta: através de escolha como Extra e Advanced ou como estilo único com ativação de habilidades especiais através de botões (como o Counter e Armor Mode de KOF'99). Com esta indefinição, ainda não sabemos o sistema de barra de power e a utilização dos Danger Moves.


Lin


Seth

Outro elemento não revelado é o enredo. No final do torneio de '99, Krizalid, o clone mais avançado de Kyo, criado pelo cartel Nests, foi derrotado pelo Hero Team, integrado por Benimaru, Shingo, Maxima e K', outro clone de Kyo. Os dois últimos faziam parte do cartel, mas traíram sua organização e derrotaram Krizalid. No final, Kyo original aparece e o último chefe parte para cima dele com ódio. Entretanto, Krizalid é impedido pelo próprio cartel Nests, que não o perdoa pela sua falha (ele precisava coletar o instinto assassino matando os vencedores do campeonato para mandar este dado aos clones de Kyo enviados para dominar o mundo) e acaba morto por uma pedra gigantesca. O torneio terminava com uma clássica batalha entre Kyo e Iori. A base do cartel Nests foi destruida, mas seus membros continuam vivos e, provavelmente planejam algo com o torneio deste ano. Quem será o último chefe agora? Quem está realmente por trás do torneio King of Fighters em 2000? Quais os seus objetivos? Apenas a SNK poderá responder estas perguntas com o mais novo episódio de seu game de luta supremo ■









Os Próximos Eventos no Japão

Confira o calendários dos próximos grandes eventos de games no Japão. O primeiro será a feira exclusiva da Nintendo, a Space World 2000, que acontecerá em Tóquio entre os dias 25 e 27 de agosto. A Big N revelou que o tema deste ano será "novo hardware". Provavelmente, a empresa revelará o seu novo portátil, o tão esperado Game Boy Advance, além do modem para o antigo Game Boy Color, que permitirá ao portátil conectar-se em rede através de um telefone celular. Ainda não se sabe, porém, se o Dolphin estará presente no show. Além das novidades portáteis, a Nintendo ainda vai oferecer aos 100 mil primeiros visitantes um exclusivo Pokémon. Os felizardos poderão baixar o Seleby (o Pokémon Nº251) para Pokémon Gold ou Silver.

Depois do evento da Nintendo, nós teremos a feira de arcades, a 38ª JAMMA AM Show, de 21 e 23 de setembro. As gigantes como Sega, Capcom, Konami e Namco estarão exibindo suas novidades (esperamos que a feira de arcades esteja mais agitada este ano; quem sabe se pintar um Virtua Fighter 4?).

Logo depois da AM Show, vem a tradicional Tokyo Game Show (Fall 2000), que acontecerá nos dias 23, 24 e 25 de setembro, também em Tóquio (é óbvio). A novidade este ano é que os estandes serão divididos em duas categorias: Venture Booth e Network Entertainment Booth. Todos os demos de games tradicionais serão apresentados nos Venture Booths, enquanto os títulos online estarão disponíveis nos Network Entertainment Booths.

Por último, uma grande surpresa: a China E3, isso mesmo, a Electronic Entertainment Expo, que acontece todos os anos nos Estados Unidos, terá uma edição chinesa. A China E3 acontecerá em Guangdong, uma grande cidade ao norte de Hong Kong, entre os dias 3 e 6 de novembro. A versão oriental da E3 será igual à americana, onde muitas produtoras estarão mostrando seus últimos games e projetos ■

Marvel VS Capcom 2 no PS2

Fortes rumores indicam que a Capcom planeja converter o seu mais novo Crossover de Naomi/Dreamcast, Marvel Vs Capcom 2: New Age of Heroes, para PlayStation2.

O game seria não apenas uma conversão, mas um upgrade. No console da Sony, todos os personagens secretos já estariam disponíveis logo de cara, o que ofereceria um elenco inicial de 56 lutadores. A versão PlayStation2 também terá suporte para rede, proporcionando batalhas a distância (talvez haja até a possibilidade de batalhas entre jogadores com consoles diferentes). Outras novas características não encontradas no original podem fazer a diferença no PlayStation2, assim como 20 novos personagens (wow, 76 lutadores!!!), incluindo Evil Ryu e outros. Ainda não foi revelado, contudo, se esta versão receberia remodelagem gráficas, tomando vantagem do hardware do PS2.

Possivelmente, esta nova versão de Marvel VS Capcom 2 também seria lançada para Arcade e Dreamcast em forma de um upgrade ■

Novo Zelda Não Está Tão Longe



Em uma recente entrevista no Japão, Shigeru Miyamoto revelou que falta "pouco mais de um ano" para o próximo episódio da série Legend of Zelda. Como era de se esperar, o mago da Nintendo não mencionou nada sobre o sistema em que o novo Zelda será lançado.

Contudo, podemos prever através da lógica. Claro que a Nintendo iria querer títulos de peso para turbinar as vendas de seu projeto Dolphin no lançamento. Pelas previsões, o novo console não sairia este ano e, de acordo com o que mencionou Miyamoto, a data de lançamento do novo Zelda coincidiria, ou pelo menos se aproximaria, do lançamento do Dolphin. The Legend of Zelda: Mask of Mujula foi lançado recentemente (27 de abril) no Japão, e ainda nem chegou ao mercado americano (o que está previsto para novembro). Dois games de Zelda para Nintendo 64 em um ano é muito improvável (a diferença entre Ocarina of Time e Mask of Mujula foi de um ano e cinco meses). Então as apostas são de que o novo game da série virá como um título para o lançamento do Dolphin. Esta afirmação fica ainda mais clara através dos seguintes comentários de Miyamoto.

O criador de Zelda disse que está bastante confiante na habilidade de cortar o tempo de produção de um game. A mudança de 2D para 3D foi um dos maiores obstáculos em trazer Zelda do Super NES para o Nintendo 64. Agora que os games 3D são um padrão, Miyamoto afirma que é só questão de refinar as técnicas de produção de game que a Nintendo aprendeu nestes anos.

Dito isso, fica difícil imaginar o próximo Zelda para outro console senão o Dolphin. Para N64 dificilmente seria, a outra opção seria o Game Boy Advance. Mas os fatos não apontam para o novo portátil, já que ele será lançado ainda este ano e suas capacidades 3D obviamente nem chegam perto do Dolphin, que deve ter especificações suficientes para competir com o PS2, X-Box e Dreamcast. De qualquer forma, o jeito é esperar notícias mais concretas da própria Nintendo. Fique ligado ■

Os Planos da Capcom

Numa conferência à imprensa no Japão, Yoshiki Okamoto, o presidente da Capcom, revelou os planos futuros da empresa para o mercado japonês. Okamoto abriu esclarecendo que a Capcom não pretende ceder exclusividade a ninguém, portanto, continuará desenvolvendo games para múltiplas plataformas, e isso inclui também consoles futuros como o Dolphin, X-Box e Game Boy Advance. Posteriormente, a maioria de seus games principais serão lançados simultaneamente em vários consoles, acabando com a espera de um jogo ser convertido de um sistema para outro.

Uma nova tendência da Capcom é lançar jogos produzidos por outras empresas. Inicialmente, isso foi experimentado com Gun Griffon Blaze e Silpheed: The Lost Planet da GameArts para PlayStation2, que serão lançados pela Capcom. Porém, a empresa pretende extender este tipo de negócio, e os primeiros frutos já começam a aparecer. Okamoto afirmou já ter adquirido os direitos para lançar Tomb Raider IV (Eidos, para PlayStation e Dreamcast) e Diablo II (Blizzard, para PC) no Japão.

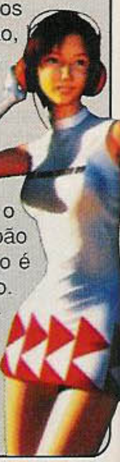
O suporte para PC também ganha mais força. Fora o já mencionado Diablo II, a própria Capcom já lançou no Japão a versão PC de BioHazard 3: The Last Escape; os rumores indicam ainda uma versão de Dino Crisis. Se você ainda não achou o bastante, a Capcom está preparando um título original para computadores: Raingard, um RPG online com suporte para 5 mil jogadores simultâneos que será lançado no início de outubro.

A empresa pretende expandir os serviços que fornecem música digital para baixar através do telefone celular – algo que já é mania no Japão. Eles pretendem abrir pelo menos 3 mil estações de download este ano.

Como um dos focos principais da Capcom é desenvolver games com suporte para rede, isso logo refletirá no mercado de consoles domésticos. Por enquanto, o Dreamcast será o maior beneficiado, com jogos online como Street Fighter III 3rd Strike, Spawn, In the Demon Hand, Vampire (uma coletânea dos três Darkstalkers), Netto de Tennis, Capcom VS SNK: Millennium Fight 2000, Rival Schools 2, Super Street Fighter 2X (sim, o clássico agora online) e o relançamento de Jojo's Bizarre Adventure e Kikaioh Tech Romancer com suporte para rede. No futuro, seus projetos de PlayStation2 também usarão recursos online, como é o caso do novo BioHazard ■

N64 Sem RR64 no Japão

A Namco cedeu os direitos da série Ridge Racer para a Nintendo, que, através de sua subsidiária NST, conseguiu produzir uma das melhores versões da série: Ridge Racer 64. Sua qualidade surpreendeu por três fatos: 1) por não ser desenvolvido pela Namco, 2) por ter sido produzido nos EUA, e 3) por ser o primeiro RR fora de um console da Sony. Para surpresa geral, a Namco revelou recentemente que não tem planos de lançar o game para N64 no Japão, mesmo com a excelente aceitação do game no mercado americano pela crítica e pelo público. Apesar da Namco não ter revelado os motivos de tal decisão, não é necessário ser nenhum gênio para perceber que o N64 não faz tanto sucesso no Japão quanto nos EUA, e portanto o risco é muito maior ao lançar um cartucho. Provavelmente por este mesmo motivo, a Namco também está analisando se compensa ou não lançar a versão N64 de Ms. Pac-Man Maze Madness no Japão. Pobres japoneses proprietários de N64 ■



Teremos Soul Calibur 2?



Já a algum tempo, rumores têm surgido de que a Namco estaria produzindo a continuação de seu game de luta supremo para arcade, utilizando desta vez a placa Naomi. Para esclarecer os fatos, a própria empresa revelou seus planos.

Eles negaram categoricamente estar produzindo Soul Calibur 2. E não apenas isso, a Namco ainda foi mais longe, dizendo que, mesmo se a continuação de seu game de luta com armas para arcade estivesse em desenvolvimento, ele não seria lançado para a placa Naomi da Sega.

Parece que eles não estão nada satisfeitos com o desempenho de seu game para Dreamcast, cuja projeção de vendas era de 2 milhões de unidades. Até agora, Soul Calibur já vendeu pouco mais de 1 milhão de unidades no mundo todo.

Seria uma pena se a Namco decidisse cancelar seu suporte para DC, mas o fato é que o PS2 está lhe saindo muito mais lucrativo. Ridge Racer V já alcançou 650 mil unidades vendidas e Tekken Tag Tournament quebrou a barreira das 400 mil unidades, e isso só no Japão. Será uma pena se o suporte da Namco ao Dreamcast parar em Soul Calibur (claro que ainda temos Mr. Driller, Namco Museum e a nova versão de Miss Pac-Man, mas o único game de naipe elevado para o console da Sega foi Soul Calibur). Só resta cruzar os dedos e sonhar com uma versão Dreamcast para Tekken, Ridge Racer ou um RPG da série Tales of... ■

Enfim, o PlayStation Portátil

A Sony finalmente revelou a versão portátil de seu 32-bit. Bem, na verdade, ele não tem exatamente as características de um console de bolso, mas sim de um aparelho de fácil mobilidade – por enquanto.

O novo console, batizado de PS One, foi lançado no Japão no dia 7 de julho (mesmo dia de lançamento de Final Fantasy IX) e está disponível a 15.000 ienes (aproximadamente 150 dólares). Nos EUA e Europa, o PS One deve chegar em setembro. A Sony pretende vender 8 milhões de unidade do aparelho mundialmente ainda este ano.

O pequenino, que mede cerca de 1/3 do tamanho original (19,3 cm de largura, 3,8 cm de altura e 14,4 de profundidade, pesando apenas 550 g), tem praticamente todas as funções do console: roda todos os jogos já existentes, toca CDs de áudio, tem entrada para 2 controles, 2 Memory Cards, saída AV e vem com 1 Dual Shock (com design levemente novo), 1 cabo AV e 1 cabo de alimentação – a única característica retirada foi a entrada para o Link Cable. Suas especificações técnicas também são as mesmas do PlayStation: CPU de 32-bit a 33,8688 MHz, 2 MB de RAM principal, 1 MB de vídeo, processador de som com 24 canais e 512 Kb de RAM e drive de CD velocidade 2x.

Apesar do PS One ser um console portátil, ele tem saída de AV para conectá-lo à televisão, já que ele não possui uma tela própria, como os outros portáteis. O novo aparelho só será promovido a console portátil completo no início do próximo ano, quando a Sony lançar uma tela de cristal líquido de 4 polegadas com suporte para som que será embutida no aparelho (como pode ser visto na foto), e talvez também algum tipo de bateria, pois ele ainda necessita de alimentação através da tomada.

Um acessório futuro também em desenvolvimento é o adaptador de telefone celular (também presente na foto), que permitirá conexão à rede para baixar conteúdo, trocar dados com outros jogadores ou jogar partidas online. Este adaptador será compatível com todos os consoles da linha PlayStation (PS One, o PlayStation original e o PlayStation2) e estará disponível no final do ano. A Sony pretende montar um servidor de rede gigante para futuros games online de PS, PS One e PS2.

Além da compatibilidade com todos os jogos já existentes no console original, estão sendo produzidos ainda mais de 150 títulos especificamente para o PS One ■



Lista de Games Americanos Para PS2

Na Gamers Nº70, você conferiu nas Rapidinhas as notícias oficiais do lançamento do PlayStation2 nos EUA, programado para 26 de outubro. Contudo, a lista de games ainda era provisória.

Com a aproximação do lançamento, a lista cresce e vai se definindo. Agora trazemos uma relação atualizada que, apesar de mais extensa, continua preliminar, sujeita a alterações até o final de outubro. Algumas produtoras ainda não forneceram datas exatas para seus games, que foram colocados fora desta lista. Muitas outras companhias afirmaram que seus títulos poderiam ter as datas alteradas, dependendo do tempo de desenvolvimento. Outras disseram que seus games dependem das decisões da Sony de adiar seus lançamentos para o final do ano, ao invés de lançar todo o acervo no dia 26 de outubro. Até agora, estes são os games que estão marcados para o dia do lançamento do console:

– Gauntlet: Dark Legacy (Midway, Ação)
– Silent Scope (Konami, Tiro)
– Madden NFL 2001 (EA, Esporte)
– Snowboard Super Cross (EA, Esporte)
– FIFA 2001 MLS (EA, Esporte)
– Kessen (EA, Estratégia)
– X Squad (EA, Ação)
– Swing Away (Golf Paradise no Japão) (EA, Esporte)
– Theme Park World (EA, Simulador)
– Street Fighter EX3 (Capcom, Luta)
– Tekken Tag Tournament (Namco, Luta)
– Ridge Racer V (Namco, Corrida)
– Summoner (THQ, RPG)
– Star Wars: Starfighter (LucasArts, Tiro/Ação)
– Unreal Tournament (Infogrames, Tiro em 1ª Pessoa)
– Evergrace (Agetec, RPG)
– Armored Core 2 (Agetec, Ação)
– Eternal Ring (Agetec, RPG)
– Timesplitters (Eidos, Tiro em 1ª Pessoa)
– Fusion GT (Hresvelgr no Japão) (Crave, Corrida)
– Smuggler's Run (Rockstar, Corrida/Aventura)
– Midnight Club (Rockstar, Corrida)

Os games da própria Sony não entraram para lista oficialmente, mas é quase certo que eles chegarão no dia do lançamento do PlayStation2, ou alguns dias depois. Veja quais são eles:

– Gran Turismo 2000 (SCEA, Corrida)
– Fantavision (SCEI, Puzzle)
– F1 2001 (chega na Europa no dia do lançamento) (SCEE, Corrida)
– Drakan (SCEE, Adventure)
– The Getaway (SCEE, Corrida/Adventure)
– Dropship (SCEE, Adventure)
– Extermination (SCEI, Ação/Adventure)
– Gameday 2001 (SCEA, Esporte)
– Faceoff 2001 (SCEA, Esporte)
– Shootout 2001 (SCEA, Esporte)
– Gamebreaker 2001 (SCEA, Esporte)
– Final Four 2001 (SCEA, Esporte)

Novamente, estes títulos ainda não foram confirmados pela SCEA. O único game da Sony que parece fugir da lista é Dark Cloud, que estava apenas 30% completo na E3 e aparenta necessitar de mais tempo para ser finalizado. Em seguida estão os títulos que certamente chegarão após o dia de lançamento e antes do final do ano 2000:

– Ready 2 Rumble 2 (Midway, Luta)
– NHL 2001 (EA, Esporte)
– NBA Live 2001 (EA, Esporte)
– Dead or Alive 2: Hardcore (Tecmo, Luta)
– Gradius III & IV (Konami, Tiro)
– Dynasty Warriors 2 (Koei, Ação)
– Munch's Oddysee (Infogrames, Adventure)
– The World Is Not Enough (EA, Ação)
– WCW 2000 (Electronic Arts, Luta-Livre)
– Oni (uma semana após o lançamento) (Rockstar, Ação/Luta)
– ESPN International Track & Field (Konami, Esporte)
– ESPN X Board Snowboarding (Konami, Esporte)
– ESPN NBA 2Night (Konami, Esporte)
– The Bouncer (final de 2000) (Square, Ação)
– Warriors of Might and Magic (3DO, RPG)
– Army Men Air Attack 2 (3DO, Ação)
– Army Men Sarge's Heroes 2 (3DO, Ação)
– World Destruction League: Thundertanks (3DO, Ação)
– Dinosaur (Ubi Soft, Ação/Adventure)
– Rayman 2: Revolution (Ubi Soft, Plataforma)
– Moto GP (talvez no lançamento) (Namco, Corrida)
– Reiselied (Konami, RPG)
– ESPN MLS Soccer 2001 (Konami, Futebol)
– Wipeout Fusion (março na Europa) (SCEE, Corrida)

E, por fim, uma lista dos games que estão programados para chegar aos EUA no ano 2001:

– The Lost (Irrational Games, Adventure)
– Knockout Kings 2001 (EA Sports, Esporte)
– Ninja Gaiden (Tecmo, Ação)
– Star Wars: Super Bombad Racing (janeiro) (LucasArts, Corrida)
– MDK Armageddon (possivelmente) (Interplay, Ação/Adventure)
– Driving Emotion Type-S (Square, Corrida)
– High Heat (3DO, Esporte)
– All-Star Baseball 2001 (fevereiro) (Acclaim, Esporte)
– No One Lives Forever (final de 2001) (Fox, Tiro em 1ª pessoa)
– Aliens Colonial Marines (final de 2001) (Fox, Ação)
– Eternal Blade (1º ou 2º trimestre) (Mattel, RPG)
– The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge (Bethesda, Estratégia)
– IHRA Dragracing (Bethesda, Corrida)
– Gundam (título provisório) (Bandai, Ação)

GAMERS - PROGRAMAÇÃO

PROGRAMAÇÃO

Confira o que está pintando por aí em nossa lista com as datas de lançamento para os próximos games, divididos por sistema (títulos mais quentes em destaque).

ESTADOS UNIDOS

Junho 06/2000

Dreamcast

29/06	Marvel VS Capcom 2: New Age of Heroes - Capcom	Luta
29/06	Spirit of Speed 1937 - Acclaim	Corrida
29/06	Evolution 2 - Ubi Soft	RPG
29/06	Toy Story 2 - Activision	Ação
29/06	Midway Arcade Flashback - Midway	Variado

PlayStation

29/06	Caesars Palace 2000 - Interplay	Tabuleiro
29/06	Mortal Kombat Special Forces - Midway	Ação
30/06	Rhapsody: A Musical Adventure - Atlus	RPG

Game Boy Color

29/06	Men In Black 2 - Crave	Ação
29/06	Xtreme Sports - Infogrames	Esporte

Julho 07/2000

Dreamcast

01/07	South Park Rally - Acclaim	Corrida
04/07	Disney World Magical Racing Tour - Eidos	Corrida
12/07	Virtua Tennis - Sega	Esporte
12/07	Demolition Racer - Infogrames	Corrida
12/07	The Ring - Infogrames	Adventure
12/07	Fur Fighters - Acclaim	Ação
13/07	Caesars Palace 2000 - Interplay	Tabuleiro
16/07	Mag Force Racing - Crave	Corrida
16/07	Deep Fighter - Ubi Soft	Tiro
16/07	bleem! for Dreamcast - Bleem	Emulador
19/07	World Series Baseball 2K1 - Sega	Esporte
19/07	Jeremy McGrath SuperCross 2000 - Acclaim	Corrida
20/07	Giga Wing - Tommo	Tiro
25/07	Hidden and Dangerous - Take 2 Interactive	Ação
25/07	Railroad Tycoon 2 - Gathering of Developers	Simulador
26/07	Namco Museum - Namco	Variado

PlayStation

02/07	Pro Pinball Big Race USA - Take 2 Interactive	Tabuleiro
06/07	Monster Rancher Battle Card - Tecmo	Card Game
08/07	Digimon World - Bandai	RPG
12/07	Builder's Block - Jaleco	Simulador
13/07	Strider 2 - Capcom	Ação
16/07	Dinosaur - Ubi Soft	Ação
19/07	Jeremy McGrath SuperCross 2000 - Acclaim	Corrida
19/07	Threads of Fate - Square EA	RPG/Ação
20/07	Countdown Vampire - Bandai	Adventure
21/07	X-Men: Mutant Academy - Activision	Luta
26/07	NCAA Football 2001 - EA	Esporte
26/07	Surf Riders - Ubi Soft	Esporte
27/07	Action Bass - Take 2 Interactive	Esporte
27/07	Ball Breakers - Take 2 Interactive	Esporte
27/07	Spin Jam - Take 2 Interactive	Esporte
31/07	Peter Jacobson Gold Tee Golf - Infogrames	Esporte

Nintendo 64

05/07	Super Bowling - Tommo	Esporte
17/07	Air Boarding USA - ASCII	Esporte
17/07	Army Men Air Combat - 3DO Company	Sim. de Vôo
29/07	Carmageddon - Titus	Corrida

Game Boy Color

01/07	Barbie Fashion Pack - Mattel	ETC
02/07	X-Men: Mutant Academy - Activision	Luta
05/07	Bugs Bunny Crazy Castle - Electro Source	Ação
05/07	Magical Drop - Electro Source	Puzzle
12/07	Puzzle Collection - Electro Source	Puzzle
12/07	Nascar 2000 - THQ	Corrida
13/07	Pro Pool - THQ	Tabuleiro
14/07	Dragon Dance - Crave	Ação
17/07	Ronaldo V-Soccer - Infogrames	Esporte
19/07	Lemmings Revolution - Take 2 Interactive	Puzzle
25/07	Warlocked - Nintendo	Simulador
26/07	Austin Powers: Welcome to my Underground Lair - Take 2 Interactive	Ação
26/07	Austin Powers: Oh, Behave - Take 2 Interactive	Ação
27/07	Pocket Racers - Interplay	Corrida
27/07	Test Drive Cycles - Infogrames	Corrida
28/07	VR Powerboat - Vatical	Corrida
29/07	Titus the Fox - Interplay	Ação

Agosto 08/2000

Dreamcast

02/08	Star Wars Episode I: Jedi Power Battles - LucasArts	Ação
02/08	Test Drive Offroad 3 - Infogrames	Corrida
02/08	WWF Royal Rumble - THQ	Luta
08/08	KISS: Psycho Circus - Gathering of Developers	Ação
09/08	Aero Wings 2: Airstrike - Crave	Sim. de Vôo
09/08	Seaman - Sega	Criação
16/08	Ecco the Dolphin - Sega	Adventure
16/08	Spec Ops: Omega Squad - Ripcord Games	Ação
19/08	Sydney 2000 - Eidos	Esporte
22/08	4x4 Evolution - Gathering of Developers	Corrida
23/08	NFL Quarterback Club 2001 - Acclaim	Esporte
23/08	D2 - Sega	Adventure
30/08	UFC: Ultimate Fighting Championship - Crave	Luta
30/08	Vanishing Point - Acclaim	Corrida
30/08	Sega GT - Sega	Corrida

PlayStation

02/08	Major League Soccer - Konami	Esporte
02/08	Rollcage Stage 2 - Midway	Corrida
02/08	Chrono Cross - Square EA	RPG
02/08	Alien Resurrection - Fox Interactive	Ação
02/08	Star Trek: Invasion - Activision	Tiro
02/08	Danger Girl - THQ	Ação
09/08	ECW: Anarchy Rulz - Acclaim	Luta
09/08	Snow Cross Champ Racing - Crave	Corrida
16/08	NFL Gameday 2001 - SCEA	Esporte
16/08	Lunar 2: Eternal Blue - Working Designs	RPG
16/08	RayCrisis - Working Designs	Tiro
16/08	Carmageddon 2 - Interplay	Corrida
16/08	Bust A Groove 2 - Enix	Musical
16/08	Tenchu 2: Birth of the Assassins - Activision	Ação
16/08	Re-Volt 2 - Acclaim	Corrida
17/08	Play with the Teletubbies - Berkeley Systems	Ação
17/08	Lego Rock Raiders - Lego Media	Ação
18/08	Superman - Titus	Ação
19/08	Sydney 2000 - Eidos	Esporte
19/08	TYCO RC Smash and Bash - Mattel	Corrida
23/08	NCAA Game Breaker 2001 - SCEA	Esporte
23/08	Hogs of War - Infogrames	Ação
23/08	Valkyrie Profile - Enix	RPG
24/08	ATV: Quad Power Racing - Acclaim	Corrida
29/08	Winnie The Pooh: Tiger Honey Hunt - Mattle	Ação
30/08	Martian Gothic - Take 2 Interactive	Ação
30/08	Animorphs - GT Software	Ação
30/08	Vanishing Point - Acclaim	Corrida
30/08	Aladdin In Nasiria's Revenge - SCEA	Ação

Nintendo 64

02/08	40 Winks - GT Software	Ação
23/08	NFL Quarterback 2001 - Acclaim	Esporte
30/08	Mario Tennis - Nintendo	Esporte
30/08	Turok 3: Shadow Oblivion - Acclaim	Ação
30/08	Winnie the Pooh - Mattle	Ação
31/08	Mia Hamm 64 Soccer - Southpeak Interactive	Esporte

Game Boy Color

02/08	Spiderman - Activision	Ação
02/08	Bowling - Vatical	Esporte
03/08	Mr. Driller - Namco	Puzzle
03/08	Blaster Master: Enemy Below - Crave	Ação
03/08	Jack Nicklaus Golf - Vatical	Esporte
03/08	Microsoft Entertainment Pack - Electro Source	Variado
11/08	Carnivale - Vatical	Ação
13/08	Aladdin - Ubi Soft	Ação
17/08	Bust A Move Millennium - Acclaim	Puzzle
17/08	TOCA Touring Car Championship - Southpeak	Corrida
17/08	Microsoft Pinball Arcade - Electro Source	Tabuleiro
17/08	Turok 3: Shadow Oblivion - Acclaim	Ação
19/08	MTV Sports: Skateboarding - THQ	Esporte
25/08	Armada: F/X Racer - Metro 3D	Corrida
25/08	Jimmy White's Cue Ball - Vatical	Esporte

31/08	Gauntlet Legends • Midway	RPG/Ação
31/08	Dragon Warrior 1 & 2 • Enix	RPG

Japão

Julho 07/2000

Dreamcast

06/07	Netpachi II • Daikoku	Tabuleiro
13/07	Net de Para • Takuyo	Sim. de Enc.
13/07	Revolt • Acclaim Japan	Corrida
19/07	Tomb Raider IV: The Last Revelation • Capcom	Ação
27/07	Rune Jade • Hudson	RPG
27/07	Super Hero Avengers • Banpresto	Ação
27/07	Daibsuku Let's Make a Derby Horse • Sega	Simulador
27/07	Zusar Vusar • Real Vision	Corrida
27/07	Grauen's Bird Cage Chapter 6 • Sega	ETC

PlayStation

06/07	Super Pachinko Station Now 4 • Sunsoft	Tabuleiro
06/07	Study Quest ~ Adventure of Calculation • ??	Educativo
06/07	Spike Live Rally • Spike	Corrida
06/07	RC de Go! • Taito	Corrida
06/07	ArtDink Best Choice: Ragnacube • ArtDink	RPG
06/07	Water Flowers • Pony Canyon	Simulador
06/07	Burstric Weck Boarding • Metro	Esporte
06/07	Insect Boy • Victor	Simulador
06/07	Value 1500 Mahjong Station Mazin • Sunsoft	Tabuleiro
06/07	Best Price: Cat the Ripper • Tonkin House	Adventure
06/07	Best Price: it's a Nori • Tonkin House	Ação
06/07	Koei The Best: Angelique • Koei	Simulador
06/07	Wai Wai Mahjong • Hori	Tabuleiro
07/07	Final Fantasy IX • Square	RPG
13/07	Blaster Master • Sunsoft	Tiro
13/07	Super Pachislot Station 4 • Sunsoft	Tabuleiro
13/07	Armorines • Taito	Ação
13/07	Night Taxi • Visit	Adventure
13/07	Simple 1500 Series Vol. 29 The Fishing • D3 Publisher	Esporte
13/07	Simple 1500 Series Vol.31 The Sound Novel • D3 Publisher	Adventure
13/07	Japan Official Sumo Wrestling • Konami	Esporte
13/07	Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami	Esporte
13/07	Monkey Magic • Sunsoft	Ação
13/07	Shin Yugioh Duel Monster (The Best) • Konami	Card Game
13/07	Cinema English Conversation Series • Success	ETC
13/07	Tokyo Devil Academy • Asmik	Adventure
19/07	Tomb Raider IV The Last Revelation • Capcom	Ação
19/07	Guitar Freaks (Konami The Best) • Konami	Musical
19/07	Pachislot Aruze Kingdom 3 • Aruze	Tabuleiro
19/07	Superlite 1500 Series The Tennis • Success	Esporte
19/07	Superlite 1500 Series Dezaemon Kids • Success	ETC
19/07	Superlite 1500 Series Memories Off • Success	Adventure
19/07	Superlite 1500 Series Ring of Saias • Success	ETC
19/07	Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000 Opening Edition • Konami	Esporte
19/07	Super Pachinko Station 5 • Sunsoft	Tabuleiro
20/07	Pandora Max Series Vol.4: Catch The Sensation • Pandora Box	Adventure
20/07	SNK Best: Fatal Fury Wild Ambition • SNK	Luta
27/07	Beat Mania Featuring Dreams Come True • Konami	Musical
27/07	Beat Mania Best Hits • Konami	Musical
27/07	Princess Maker Pocket Battles • J.Wing	Puzzle
27/07	Major Wave 1500 Series: Acid • Hamster	RPG
27/07	Major Wave 1500 Series: Battle Athletics GTO • Hamster	Adventure
27/07	Sand Embrace • Idea Factory	RPG
27/07	Black Jack • Pony Canyon	Tabuleiro
27/07	Happy Salvage • Media Works	Adventure
27/07	Twilight Syndrome Reunion • Spike	Adventure
27/07	Simple 1500 Practical Series Vol.1 Traffic Guide 2000 • D3 Publisher	ETC
27/07	Simple 1500 Practical Series Vol.2 Feng Shui • D3 Publisher	ETC
27/07	Simple 1500 Practical Series Vol.3 Name Onomancy • D3 Publisher	ETC
27/07	Simple 1500 Practical Series Vol.4 Cooking Recipe • D3 Publisher	ETC
27/07	Major Wave 1500 Series: Magical Girl Pretty Sammy Vol.1 • Hamster	RPG
27/07	Maestrom Jack • Global A Entertainment	Simulador
27/07	Hyper Value 2800 Hyper Pachinko • Konami	Tabuleiro
27/07	Pop N' Musica Animation Melody • Konami	Musical
27/07	Baroque Syndrome • Sting	Adventure
N/D	Hamster Everywhere 2 • Beck	Criação
N/D	Digimon World 2 • Bandai	RPG
N/D	Major Wave 1500 Series: Swing • Hamster	Adventure
N/D	ECW Hardcore Revolution • Acclaim Japan	Luta
N/D	Winning Lure • Hori	Esporte

PlayStation2

06/07	Jikkyou Powerful Pro Baseball 7 • Konami	Esporte
19/07	Jikkyou World Soccer 2000 • Konami	Esporte
27/07	Armored Core 2 • From Software	Ação
27/07	EX Billiards • Takara	Tabuleiro
27/07	Dream Audition • Jaleco	Musical
27/07	Bikkuri Mouse • SCEA	ETC
27/07	American Arcade • Astroll	Tabuleiro
27/07	Eikanko Koshien • ArtDink	Esporte
N/D	Aquaqua • Imagineer	Puzzle
N/D	Magical Sports: Koushien 2000 • Mahou	Esporte

Nintendo 64

13/07	Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami	Esporte
21/07	Mario Tennis 64 • Nintendo	Esporte
N/D	F1 World Grand Prix • Video System	Corrida
N/D	Super Black Bass 64 • Star Fish	Esporte
N/D	Doraemon 3 • Epoch	Ação

Game Boy Color

13/07	Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami	Esporte
13/07	Yugioh Duel Monsters III • Konami	Card Game
19/07	Survival Kids 2 • Konami	RPG
N/D	Medalot 3 • Imagineer	RPG
N/D	Pocket Cooking • J.Wing	ETC

Agosto 08/2000

Dreamcast

03/08	Spawn: In the Demons' Hand • Capcom	Ação
03/08	Grandia II • GameArts	RPG
03/08	Golf Shiyouyo Adventure Course • SoftMax	Esporte
03/08	F355 Challenge • Sega	Corrida
10/08	Giant Gram 2000 • Sega	Esporte
10/08	Let's Play Pro Baseball Team Net • Sega	Esporte
10/08	F1 World Grand Prix 2 • Video System	Corrida
10/08	Cool Cool Toon • SNK	Musical
10/08	Dee Dee Planet • Sega	Ação
10/08	Dogu Senkei • Victor	Simulador
10/08	Hello Kirry's Waku Waku Cookies • Sega	Puzzle
24/08	Prismaticallization • Arc System Works	RPG
24/08	Rune Caster • Nosia	Simulador
24/08	Voice Recognition Mahjong Zaman • Visit	Tabuleiro
31/08	Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami	Esporte
31/08	Mercurious Pretty ~ End of the Century • NEC Interchannel	Simulador
N/D	Vampire 4 • Capcom	Luta
N/D	Super Robot Taisen Alpha • Banpresto	Simulador
N/D	Armada • Metro	Tiro
N/D	Eldorado Gate • Capcom	RPG
N/D	Netto de Tennis • Capcom	Esporte

PlayStation

03/08	Mermaid's Brand • NEC Interchannel	RPG
03/08	Street Boarders 2 • Microcabin	Esporte
03/08	SD Gundam G Generation F • Bandai	Simulador
03/08	Kenki Simulation • Fab	Simulador
03/08	Exciting Pro Wrestling • Yuke's	Esporte
03/08	ArtDink Best Choice: Aquanaut's Holiday 2 • ArtDink	ETC
03/08	Simple 1500 Series Vol. 32 The Boxing • D3 Publisher	Esporte
03/08	Simple 1500 Series Vol.33 The Table Tennis • D3 Publisher	Esporte
03/08	Simple 1500 Series Vol. 34 The Quiz • D3 Publisher	Quiz
03/08	Simple 1500 Series Vol. 35 The Shooting • D3 Publisher	Tiro
17/08	SuperLite 1500: Cyber War Strategies • Success	Simulador
17/08	SuperLite 1500: Fishing Club • Success	Esporte
24/08	Princess Maker GoGo Princess • J.Wing	Simulador
24/08	Simple 1500 Series Vol.36: The Love Simulation ~ HuneX • D3 Publisher	Sim. de Enc.
24/08	Jikkyou World Soccer Winning Eleven 2000 • Konami	Esporte
24/08	Tokimeki Memorial 2 Substories: Dancing Summer Vacation • Konami	Adventure
24/08	Virtua Pachislot VII • Map Japan	Tabuleiro
26/08	Dragon Quest VII: Soldiers of Eden • Enix	RPG
31/08	Mystic Dragoon (The Best) • Xing	RPG
31/08	Major Wave 1500: Septentrion • Hamster	Adventure
31/08	Major Wave 1500: Noel 3 • Hamster	Adventure
31/08	Major Wave 1500: Bounty Sword First • Hamster	RPG
N/D	Favorite Dear 2 • NEC Interchannel	Sim./RPG
N/D	International Soccer Excite Stage 2000 • Epoch	Esporte
N/D	Tetris with Card Captor Sakura • Arika	Puzzle

PlayStation2

03/08	Shin Sangoku Musou • Koei	Ação
03/08	Sorcerous Stabber Orphen • Kadokawa Shoten	Ação
10/08	Reiselied Ephemeral Fantasia • Konami	RPG
10/08	Surfroid ~ The Legendary Surfer • ASCII	Esporte
31/08	Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami	Esporte
N/D	Gun Griffon Blaze • Capcom	Ação
N/D	Pro Mahjong Next • Athena	Tabuleiro
N/D	Velvet File • Dazu	Sim./RPG
N/D	The Mechsmith • Idea Factory	Luta
N/D	The Grappler • Tomy	Luta



Espaço do LEITOR

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

Lembretes:
❶ Nós lemos todas as cartas que chegam para a redação. ❷ Também lemos todos os E-Mails que nos enviam pela rede. ❸ Não enviamos respostas por carta ou por E-Mail, todas são respondidas na própria revista. ❹ Cartas escritas a mão devem possuir letra legível. ❺ As cartas estão sujeitas a alterações com a finalidade de torná-las mais claras e menores, mas o conteúdo sempre é mantido. ❻ Não é necessário mandar a mesma carta mais de uma vez. ❼ Não damos presentes para as cartas do tipo "Porta da Esperança". ❽ Não enviamos os desenhos de volta, sejam ou não publicados na seção Feras do Traço – você pode enviar uma cópia colorida se quiser manter o original.

Petição

Alô, amigos. Venho por meio desta, pedir a ajuda de todos os leitores desta revista que, tendo em vista a falta de consideração da Sony do Brasil para com seus consumidores, façam parte de uma ação organizada e pacífica com o objetivo de termos o PlayStation2 fabricado no Brasil. Escrevam todos para todas as revistas, façamos um site na internet somente com abaixo-assinados; é preciso que milhares de possuidores do PlayStation1 façam o mesmo – temos de pressionar esta empresa para que nossos direitos sejam atendidos. O povo brasileiro é um consumidor em potencial; e por falar nisso, vocês sabiam que o brasileiro não é considerado um consumidor em potencial? Não há outra saída, temos que fazer alguma coisa. Aceito sugestões. Vamos nos unir, nos organizar, mostrar nosso valor. Espero obter uma resposta positiva dos amigos leitores e da Sony do Brasil. Estou fervilhando de idéias, preciso da ajuda de todos vocês. PlayStation2 Now!!!!



RENATO CARLOS DO NASCIMENTO
SÃO PAULO - SP

Uau! Uma manifestação em prol do consumidor brasileiro! Organizada e pacífica? Estamos dentro, Renato, quem mais se habilita? Mas lembremos que, para incentivar a entrada do PlayStation2 no mercado brasileiro através da Sony, é necessário acabar com o consumo de produtos piratas, motivo que acaba espantando as empresas. Seria realmente bom se a Sony do Brasil trouxesse legalmente o console para o país, oferecendo assistência técnica, publicidade e até serviços, como um servidor para os futuros jogos online. Assim poderíamos futuramente reunir vários jogadores brasileiros para jogar Final Fantasy XI no PlayStation2 nacional. Não seria nada mal!



Sobre Final Fantasies

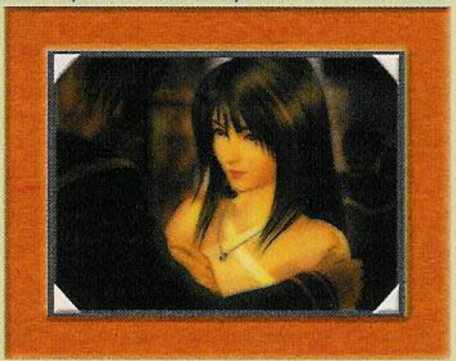
Olá, galera da Gamers. Estou escrevendo pela primeira vez para vocês. Meu irmão já mandou duas cartas e parece que elas não chegaram aí na redação. Vamos às perguntas: ❶ Qual o código do relógio na cidade de Zozo em Final Fantasy VI? ❷ O que devo fazer em Final Fantasy VIII depois de encontrar o SeeD Ship? Já tentei pegar a Rinoa mas não consigo. Onde fica FH-Esthar? ❸ Já lançaram Final Fantasy IV americano? Bem, por enquanto é só. Obrigado, até a próxima.



NÉLIO SILVA JÚNIOR
CATALÃO - GO

Olá, Nélio. As cartas de seu irmão chegaram à redação sim e foram lidas também, apenas não foram publicadas. Agora suas respostas: ❶ É incrível como existem fãs do sexto episódio da série suprema da Square (também, não é para menos). O pessoal de Zozo é bem mentiroso, e você não pode confiar nas dicas que eles dão. Entre no Inn e acerte o relógio em 6 horas, 10 minutos e 50 segundos (6:10:50). Isso abrirá uma passagem à direita que leva até um baú com a Chain Saw, uma Tool de Edgar que causa dano em um inimigo e, algumas vezes, pode matar em um único acerto (lembre-se que certos inimigos não recebem morte instantânea). ❷ Na cena do navio da White SeeD, você descobre que Ellone, fugindo do exército de Galbadia, seguiu num barco para Esthar. Seu objetivo é encontrá-la para descobrir uma maneira de curar Rinoa. Como a Garden de Balamb consegue apenas pairar, ela não pode atingir o continente de Esthar. A única maneira de chegar até lá é através da grande ponte de Fishermans Horizon (FH, a cidade no meio do oceano onde o grupo organizou um concerto). Para chegar até lá, pilote a Garden para o sul do continente de Balamb. Squall pegará Rinoa na enfermaria e a carregará nas costas. Dentro de FH, siga até a estação de trem desativada e prossiga pela ponte até chegar ao continente de Esthar, onde continua sua aventura. ❸ Aí vai depender. Se você quiser a versão para Super NES, ela foi lançada no mercado americano em novembro de 1991 com o nome de Final Fantasy II. Agora se você estiver se referindo ao remake para PlayStation, infelizmente o game só foi lançado no Japão e, inexplicavelmente, a Square não o incluiu no pacote de Final Fantasy Anthology americano. Com suas Final-perguntas respondidas, até a próxima.





Admirador (Não Tão) Secreto

E aí, galera da Gamers, tudo High Tech? Quero parabenizá-los pelo ótimo trabalho que vêm desenvolvendo ao longo desses anos (eu acompanho desde a edição Nº11) e venho observando a cada mês o progresso da melhor e da maior revista de videogames do Brasil, entre elas: a melhoria da ilustração da capa, do material, do preço (a revista mais barata do momento), a quantidade de página, o ótimo conteúdo que desperta o interesse da leitura (ape-

sar dos erros que são comuns) e pelo espaço reservado ao leitor, além da seção Feras do Traço, uma das que eu mais gosto. E quero parabenizar pelos ótimos trabalhos feitos da Fabiana de Medeiros e da Aline de Miranda Santos por dois motivos: sou fã de mangá e por este tipo de arte ser desenvolvido por meninas, sinônimo de que democracia é um dos quesitos da Gamers. E para elas envio esta mensagem: meus sinceros parabéns e que vocês, assim como tantas outras Feras do Traço, possam aparecer mostrando o seu charme, a graciosidade, a beleza e o seu jeito de ser através dos desenhos publicados. Para os redatores, aquele abraço e até a próxima.

JOÃO EUDES ALVES DE SOUZA
RIO DE JANEIRO - RJ

O ibope das gatas está em alta na Gamers! Se estas garotas e todas as outras que nos escrevem soubessem o número de fãs que elas adquirem diariamente... Várias cartas de leitores como o João Eudes nos chegam elogiando não apenas a Fabiana e a Aline, como também a Paula Su, a Sae Jin e muitas outras leitoras que enfeitam nossas páginas com seus desenhos e cartas; alguns vão até mais longe, pedindo o endereço para correspondência, telefone, etc... Também parabenizamos todas as nossas leitoras, pois elas mostram que o universo dos games também tem espaço para as gatas. Claro que nosso espaço sempre estará aberto a todas elas e esperamos que mais e mais garotas nos escrevam.

Leitor Cético

Venho por meio desta pedirdes auxílio para meus problemas. Mas pensando bem, vocês nunca respondem minhas cartas. Porém, por mais uma vez vou tentar: ❶ Já existe algum Game Shark para o Dreamcast? ❷ Meu Sim City 3000 está travando meu PC quando eu passo mais de 15 minutos jogando. Isto é normal ou é por causa de ele estar com alguns arranhões? ❸ O VMU do Dreamcast pode gravar jogos sem a bateria para depois continuar de onde eu parei ou só funciona com a bateria? ❹ Vocês poderiam divulgar a lista de jogos que foram anunciados para Dreamcast? ❺ A Konami desistiu de fazer jogos para o Dreamcast ou só vai ficar fazendo aqueles joguinhos de música? ❻ Vai sair algum Final Fantasy para Dreamcast ou a Square tem outros planos para o console? Aqui eu termino com grande esperança que vocês serão humildes e responderão minha carta.



VITOR PINTO DUTRA
BRAGANÇA PAULISTA - SP

Por que será que ninguém acredita que nós vamos responder suas cartas? Pode até ser difícil pela quantidade de cartas e E-Mails que recebemos, mas não é impossível (ainda mais agora, com um espaço muito maior para as cartas). No seu caso, Vitor, aqui vão suas respostas: ❶ Sim, a Interact já lançou um Game Enhancer para Dreamcast chamado GameShark CDX e, como você pode conferir nesta edição, já estamos publicando códigos para alguns dos games. Ele vem em formato GD-ROM e salva seus dados no VMU. Além dos códigos para os jogos, uma de suas utilidades inclui destravar o seu aparelho para rodar GDs estrangeiros (contudo, nem todos os jogos podem rodar desta maneira). ❷ Isto é anormal. Geralmente, este lance do jogo parar depois de um tempo acontece em Sharewares, os programas grátis que oferecem todas ou a maioria das funções para você testar o produto, então, depois de um tempo, ele se apaga do HD ou passa a não funcionar (dando alguma mensagem na tela, parando de funcionar após alguns minutos ou finalizando depois de atingir certas condições). Se a sua cópia não for Shareware, então este erro pode estar relacionado com os arranhões. ❸ Sim, mesmo que o VMU esteja com a bateria esgotada, você ainda pode salvar os dados dos jogos normalmente e depois carregá-los para continuar jogando. Isso porque os dados são gravados num chip, que ficam armazenados independente de energia (assim como num Memory Card de PlayStation, por exemplo). A bateria só é necessária para a tela de cristal líquido do VMU, para você jogar os mini-games carregados para ele. Quando o aparelho é inserido no joystick, o próprio sistema oferece alimentação para que a tela do VMU mostre as informações do jogo. ❹ Normalmente, isso seria um pouco difícil, pois tomaria grande espaço reservado às cartas. Mas, felizmente, agora nós temos uma seção dedicada às listas de lançamentos. Confira a seção Programação no final do Game News. Lá, você encontrará todos os próximos games para Dreamcast e outros consoles. ❺ A Konami está investindo pesado no PlayStation e lentamente passa seu foco para o PlayStation2. Mas isso não significa que ela não desenvolve mais jogos para os outros sistemas. Para Dreamcast, o único que já tem data definida é Ganbare Japan! Olympics 2000 (de esportes, para final de agosto). Além deste, a Konami ainda prepara títulos como Age of Empires 2 (diretamente do PC), Silent Scope e The Mummy (baseado no filme A Múmia), entre alguns outros. Para não dizer que a Konami não se lembra do Dreamcast, a empresa ainda está cogitando a possibilidade de converter Metal Gear Solid para o console da Sega (baseado na versão PC). A única mancada mesmo foi o cancelamento de Castlevania Resurrection. ❻ Nem um, nem outro. Não vai sair nenhum Final Fantasy para o console da Sega como também a Square não tem nenhum outro plano para o Dreamcast. Atualmente, a empresa trabalha apenas com PlayStation, PlayStation2, WonderSwan (o portátil da Bandai, existente apenas no Japão; está previsto Let's Work Chocobo, um RPG de fazenda no estilo Harvest Moon, e especula-se o remake dos três primeiros Final Fantasies) e PCs, nada além disso (e nem há esperança de que ela mude de idéia; a única possibilidade remota é de que a Square possa futuramente desenvolver jogos também para o Dolphin da Nintendo). Como você viu, Vitor, a esperança é a última que morre. Aqui está a sua carta respondida.



GAMERS Correio

Aqui é o espaço para você se comunicar com outros gamemaníacos. Publicaremos a cada edição uma ficha dos leitores que desejam se comunicar através da rede. É só procurar na relação de leitores e logo você encontrará alguém para conversar. Quer discutir com alguém que curte os mesmos jogos que você? Compartilhar opiniões sobre assuntos diversos? Ou apenas encontrar uma pessoa interessante (isso não é correio elegante, hein)? Mande seus dados você também, e prepare-se para fazer vários amigos. Basta preencher uma ficha com os seguintes dados: 1) Nome (seu nome verdadeiro); 2) Nick (seu apelido, codinome ou como gosta de ser chamado); 3) Idade (hmmm... meio óbvio, né?); 4) Cidade e Estado (o local onde você mora - não é necessário o endereço inteiro); 5) ICQ (seu número de ICQ, caso tenha um - se você não sabe o que é um ICQ, é um programa para comunicação em tempo real via rede, distribuido gratuitamente em vários lugares da internet); 6) E-Mail (o seu endereço de correio eletrônico); 7) Sistema (os consoles que você possui); 8) Gêneros Favoritos (os tipos de games que você mais gosta); 9) Jogos Favoritos (seus games preferidos); 10) Personagens Favoritos (seus ídolos dos games); e 11) Frase (escreva o que vier na cabeça). Envie seus dados para:

Revista Gamers - Seção Correio
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP

Ou então envie seus dados via E-Mail para gamers@edescala.com.br, colocando no Subject/Assunto "Seção Correio".

Como ainda não há leitores nesta seção, confira um exemplo para você seguir (não vá tentar se comunicar com ele, é apenas um exemplo; qualquer semelhança com a vida real é mera coincidência – vimos isso na novela e sempre quisemos escrever!):

Gengis Khan
Nick: Marco Polo
Idade: Hein? O que é óbvio?
Cidade/Estado: São Paulo/SP
ICQ: 12345678
E-Mail: nobunaga@musashi.com
Sistema: Atari 2600
Gêneros Favoritos: Estratégia
Jogos Favoritos: Série Romance of Three Kingdoms
Personagens Favoritos: Oro (SF III)
Frase: Nada está tão ruim que não pode piorar.

A partir deste singelo exemplo, faça a sua ficha e envie-nos via carta ou E-Mail. Nas próximas edições publicaremos os dados de leitores reais que estiverem interessados em entrar para a seção Correio. Futuramente, procure por amigos nestas bordas pretas do Espaço do Leitor.

PS1: Lembre-se que este espaço é apenas para comunicação por rede (via E-Mail ou ICQ) e não para troca de correspondência.
PS2: Não nos responsabilizamos por conversas, discussões, negociações, transações, outros ões e casamentos que resultarem desta seção.

Mãozinha em FF V e VI

E aí, pessoal da Gamers. Tudo certinho? Só para vocês não dizerem que eu não lembrei da Gamers, aqui estou eu escrevendo uma carta para ela. Aqui quem vos fala é Velardo sem sobrenome. Espero que vocês não botem esta carta na Seção Noiado por causa do meu pseudônimo. Tenho algumas perguntinhas chatas para fazer: ❶ Certa vez, em Final Fantasy VI, falei com um daqueles carinhas na Classroom, aquela casa que fica na entrada de Narshe, e um deles me falou que quando um personagem está com o status Near-Fatal, ele é capaz de disparar técnicas especiais escondidas. Lá que estou jogando quando de repente aparece o nome Spin Edge e depois eu só vejo a Celes indo na direção do inimigo e rodar como um pião tirando mais de 3000 HP dele. Quando fui fazer isso de novo, ela não executou o Spin Edge mesmo estando à beira da morte. Eu pergunto: essas técnicas nem sempre saem mesmo que o personagem esteja à beira da morte ou há um truque para elas serem disparadas mais de uma vez? ❷ Ainda em FFVI, o que devo fazer depois que eu destruo Guardian, Poltergeist, Doom e Goddess na última dungeon? Uma porta lacrada que fica numa parte da dungeon tem alguma coisa a ver com isso? ❸ Me ajudem também a pegar as magias que faltam de Strago. Eu já peguei as seguintes: L.5 Doom, L.3 Muddle, L.? Pearl, Condemned, Exploder, Pep Up, Step Mine, Stone, Force Field, Aqua Rake, Grand Train, Aero, Dischord, Sour Mouth, Clean Sweep, Pearl Wind, Blow Fish, Roulette e Big Guard. Onde pego as 5 magias que estão faltando? ❹ Agora duas perguntas sobre Final Fantasy V. Estou numa parte do jogo onde os personagens não têm duas opções a não ser entrarem numa biblioteca gigante ou atravessarem um deserto. Acontece que quando vou no deserto, bastou eu pisar nos caminhos de areia para eles me fazerem voltar para onde eu entrei e na biblioteca eu morro assim que dou de cara com o Ifrit. E aí? ❺ Onde está e como faço para pegar a invocação mais poderosa de FFV que eu acredito que deve existir? Bem, espero que vocês me ajudem pois eu preciso desesperadamente das respostas dessas perguntas. Não vou dizer que é caso de vida ou morte mas chega perto. E vê se essas férias acabam logo porque eu não aguento mais comprar Gamers toda semana e a qualidade deu uma caída. Valeu e até outra letter se Dios permitir. FUI!





VELARDO SEM SOBRENOME
ENDEREÇO DESCONHECIDO

'Cê é parente de algum político ou o que? O cara manda carta sem sobrenome e não coloca o endereço... Vai saber. Mas tudo bem, vamos às suas dúvidas: ❶ Sim, os personagens de FFVI podem desferir um ataque especial secreto quando o seu status está em Near-Fatal (HP extremamente baixo, personagem agachado). Basta escolher o comando Fight nesta condição e, muito raramente, o personagem pode realizar este ataque devastador. A chance de desferir um ataque secreto em Near-Fatal é de cerca de 5%, ou seja, 1 chance em 20 (por este motivo que é tão raro ver uma técnica destas). Veja qual é a técnica especial de cada personagem: TERRA - Riot Blade (desfere lâminas verdes no inimigo), LOCKE - Mirager (pula na direção do inimigo e faz o som da Blitz Bum Rush), EDGAR - Royal Shock (colunas de luz atravessam o inimigo), SABIN - Tiger Break (sua aura se transforma numa cabeça de tigre enquanto ele avança e acerta o inimigo), CYAN - Back Blade (pula na direção do inimigo, a tela escurece e você vê um corte de espada circular), MOG - Moogle Rush (parecido com a Blitz Pummel de Sabin), SETZER - Red Card (gira e arremessa cartas três vezes), RELM - Star Prism (três estrelas laranjas cercam o inimigo e matam-no instantaneamente), STRAGO - Sabre Soul (um brilho ilumina a tela enquanto ele pula no inimigo e faz um corte com um som estranho como a SwordTech Quartr de Cyan, matando instantaneamente), CELES - Spin Edge (gira em torno do inimigo com sua espada, parecido com a Tool Chain Saw de Edgar), SHADOW - Shadow Fang (pula no inimigo e faz dois cortes com suas garras) e GOGO - X-Meteor (um meteoro gigante que cai na tela atingindo todos os inimigos... Uau, é a técnica que Golbez e FuSoYa usaram em FFIV para derrotar Zemus!!). Apenas GAU e UMARO não possuem um ataque secreto em Near-Fatal, pois eles não possuem um comando Fight. Estas técnicas raríssimas são extremamente úteis no começo do jogo, quando você não possui ataques que causam muito dano (cada uma tira cerca de 3000 HP enquanto os ataques mais poderosos estão tirando cerca de 600-700 HP). ❷ Após completar a última dungeon, há um buraco no chão por onde você deve cair para chegar ao aposento do chefão final. Kefka o espera! ❸ Das cinco Lores restantes, quatro delas você pode conseguir na última dungeon com o inimigo Dark Force (colocando Strago no primeiro grupo). Vamos às técnicas que lhe faltam: L.4 Flare pode ser aprendida com os inimigos Apokryphos (no Floating Continent), Goblin (na caverna para o Ancient Castle, onde você enfrenta o Blue Drgn na sala secreta, que também serve para transformar a magicite Odin em Raiden) ou Dueller (na Torre de Kefka); Revenge pode ser aprendida com Dragon (Floating Continent), Pan Dora (no pesadelo de Cyan) ou Dark Force (na Torre de Kefka); Reflect e Ripler são aprendidas apenas com Dark Force (na Torre de Kefka); e Quasar pode ser aprendida tanto com Goddess quanto com Dark Force (ambos na Torre de Kefka). ❹ Você não deve ir ao deserto, não é possível passar por lá. O jeito é encarar Ifrit na biblioteca (Ancient Library) mesmo. Vencê-lo não é uma tarefa tão difícil assim. Seu grupo deve













ter um level médio de 15 a 20 e, lo, use Ice 2 (com Black Mage) ou Ice 2 (com um Enchanter). Se qu trabalho ainda mais fácil, te Summoners e use Shiva repetid rotando Ifrit, você poderá prosseguir para o verdadeiro chefe da biblioteca, Biblos. Livre-se dele e você encontrará Mid, o neto de Cid. Volte para a cidade de Karnak, fale com Cid e você logo ganhará o controle do barco movido a fogo, com o qual você poderá prosseguir. ❺ Você se refere a algo do tipo Knights of the Round de FFVII e Eden de FFVIII? Esqueça. Mesmo assim, as Summons mais poderosas, de nível 5, são Phoenix, Leviathan e Bahamut. Todas elas você obtém no terceiro mundo. É tudo! Quanto ao fim das férias, elas acabaram de acabar (que longas!) e agora a Gamers é quinzenal, como você já pode conferir nesta edição. Agora não são mais R$11,60 por mês em quatro edições, apenas R$7,80 em duas revistas. Com isso, a qualidade também vai crescer, como você já deve ter percebido. Estamos esperando sua outra letter se Kâmi-Sáma permitir.





SNK e a Nova Geração

E aí, galera 100% Hardcore desta que é, sempre foi e sempre será a melhor revista de games do Brasil! Tudo beleza? Estou escrevendo pela primeira vez para vocês porque tenho algumas dúvidas (que espero!) se possível vocês acabassem com elas. Então vamos às perguntinhas, ok? ❶ Me digam se estes jogos já saíram para o bom e velho Neo Geo CD: a) Real Bout 2: The Newcomers, b) Gekka no Kenshi 2, c) Garou: Mark of the Wolves (ps: Gekka no Kenshi 2 nem apareceu por aqui em arcade e parece que Garou: Mark of the Wolves vai seguir o mesmo caminho; que pena!), d) KOF'99 Millennium Battle. ❷ Com o lançamento do espetacular KOF'99 Evolution para Dreamcast, existe a possibilidade da SNK deixar de lado suas plataformas e partir para plataformas mais avançadas (digo, PS2)? ❸ Que fim levou o 64-bit da SNK? Só existe no modelo arcade? Cadê o console doméstico? ❹ De quantos Kbps é o modem interno do PS2? ❺ Vocês farão alguma matéria sobre o espetacular X-Box, o novo console a ser lançado pela Microsoft? ❻ O Dolphin da Big N usará CD, GD, DVD ou outra mídia? Por fim, valeu pela atenção e espero obter respostas para essas minhas perguntas por meio da Gamers! Ah! Já ia me esquecendo! Será que não daria para não aumentar a parte de dicas



para GameShark e sim diminuí-la; eu acho que é um exagero. Não levem a mal, é só uma pequena crítica. Olha, bem que poderia voltar a seção Rapidinhas (era a que eu mais gostava particularmente). Fui!!!

Tiago Antônio de Sousa Marques
Fortaleza - CE

Antes de mais nada, Tiago, recebemos a sua outra carta onde você e toda sua galera aí de Fortaleza estavam fulos da vida com o leitor Wagner S. de Lima, que criticou os games da SNK (principalmente KOF) na Gamers Nº61. Pra falar a verdade, em tempos de SNK VS Capcom (e vice-versa), esta divergência entre os adeptos dos games de cada empresa (Street Fighter e KOF) vem causando polêmica. Nas próximas edições, abriremos espaço para que os leitores dêem suas opiniões, defendendo seu game (ou softhouse) preferido. Qual você prefere: SNK ou Capcom? Por enquanto, vamos às suas respostas, Tiago: ❶ Primeiramente, vamos ressaltar o fato de que a SNK fechou as portas de suas filiais no mundo inteiro, permanecendo apenas no Japão. Agora podemos responder que todos os games que você mencionou foram lançados para Neo Geo CD; o detalhe é que eles foram lançados somente no Japão (se quiser um deles, só importando). Ah, e sobre Gekka no Kenshi 2 e Garou não terem aparecido aqui no Brasil em arcades, você está muito enganado; os dois foram distribuídos aqui sim (GnK2 foi lançado com o nome ocidental, Last Blade 2). ❷ Atualmente, a SNK pretende fazer algumas mudanças de planos. Ela está finalizando seus últimos projetos para PlayStation e Dreamcast e, depois de lançá-los, não tem mais planos para estes consoles. Isso porque a empresa cancelou todos os projetos em conjunto com a Sega, o que significa que a SNK não fará arcades usando a placa Naomi (KOF2000 ainda usa a boa e velha MVS do Neo Geo, mas ainda cogita-se a possibilidade de uma versão para Dreamcast posteriormente). Seus planos futuros vão se concentrar no PlayStation2, Neo Geo Pocket Color e Arcade (neste mercado ela ainda tem mais alguns projetos em MVS; o que é difícil é sair mais algum título usando a placa Hyper Neo Geo 64; mas, em se tratando de arcades futuros, o mais provável é um salto da SNK para a nova placa que usa o hardware do PlayStation2, a PS2A). ❸ A placa Hyper Neo Geo 64 não causou muito sucesso, e por isso ficou mesmo só nos arcades. Ela conta com Fatal Fury Wild Ambition, o game de luta-livre Buriki One, dois episódios da série Samurai Shodown (64 e Warriors Rage), duas versões do game de corrida e também duas versões do game de tiro Beast Busters. Aparentemente, não há nenhum projeto futuro para o Hyper Neo Geo 64. ❹ Hein? Onde você ouviu isso? O PlayStation2 não vem com nenhum modem interno ou outro hardware que permita a ele conectar-se a rede. Isso ainda é um projeto futuro da Sony, que pretende oferecer conexão de banda larga através de outros recursos (como o modem a cabo, que é infinitamente mais rápido que um modem comum conectado por linha telefônica). ❺ A nova máquina da Microsoft, batizado de X-Box, foi revelada por Bill Gates em março deste ano, impressionando alguns pelas suas especificações técnicas, mas deixando um ar de dúvida na maioria. O que atrai no novo console é o poder: um processador PentiumIII de 733 MHz (no início, ele usaria um de 600 MHz, mas a empresa recentemente revelou um processador ainda mais rápido), 64 MB de memória RAM, processador de áudio de 64 canais, processador gráfico desenvolvido pela nVidia de 300 MHz (capaz de processar 1 trilhão de operações por segundo e cerca de 150 milhões de polígonos por segundo), sistema operacional baseado no Windows 2000 com suporte para DirectX, utiliza o formato DVD (e até lê filmes em DVD), é capaz de armazenar dados em um Disco Rígido de 8 GB e tem acesso a rede (com banda larga) através de uma placa Ethernet embutida. Boas parcerias também já foram formadas, como Namco, Eidos e Capcom. O problema do console da Microsoft é que faltam atrativos para o público. A empresa não tem histórico algum em consoles domésticos e até agora não foram revelados títulos de peso. Isso se reflete numa pesquisa recente na qual o X-Box aparece em último lugar; a pesquisa, feita nos EUA, perguntou qual console da próxima geração o público pretende adquirir (entre PlayStation2, Dreamcast, Dolphin e X-Box). De qualquer forma, o console da Microsoft está programado para setembro de 2001, custando cerca de 350 dólares. Se houver mais novidades acerca do X-Box, você vai conferir em nossas páginas. ❻ Pelo que a própria Nintendo revelou até agora, o Dolphin usará DVD. O detalhe é que a Big N tem uma política firme, e quer que o console seja apenas uma máquina de games; isso quer dizer que não há planos para rodar filmes em DVD e nem mesmo tocar CDs de áudio! Mas isso ainda são planos, que não devem ser considerados dados concretos até a revelação oficial do console pela própria Nintendo (o que ainda não tem data para acontecer). A respeito do espaço para os códigos de GameShark na seção Pró-Dicas, nós atendemos mais ou menos o seu pedido. O número de páginas da revista aumentou, mas o tamanho desta seção permaneceu o mesmo (o que é bem justo, já que agora há também códigos de GameShark para Dreamcast). E, para sua felicidade e de muitos outros leitores, a seção Rapidinhas está de volta ao Game News em definitivo, maior e com mais informações. Esperamos que você goste (e não deixe de manifestar a sua opinião sobre a guerra Capcom VS SNK).



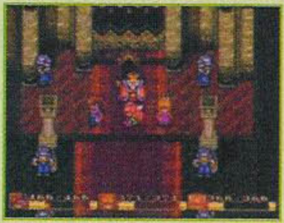


Defeito No VMU?

E aí, galera da Gamers? Meu nome é Eduardo, tenho 14 anos e sou leitor da Gamers desde o número 9. Eu tenho algumas dúvidas e gostaria que vocês respondessem: ❶ O que ganho após abrir todos os quadros das galerias em Soul Calibur? ❷ Tenho Final Fantasy VII japonês e americano e em ambos os games encontro CGs (pelo Game Shark) que não estão no game, mas por que isso? Tem como vê-las no game? ❸ Meu VMU parou de funcionar fora do videogame. Ele salva, aparecem imagens nele mas nada acontece fora do meu Dreamcast. O que houve? ❹ Quando sai Shen Mue americano? ❺ Tenho Secret of Mana para Super NES e ainda não acabei. Quantas horas são necessárias para acabar o game? ❻ Vocês têm dicas para Crazy Taxi? Valeu galera, e por favor descubram o que há com o VMU (ele é japonês, o Dreamcast não). Até mais.

Eduardo Pugliese Benvenuti
São Paulo - SP

Caramba! Isso é que é leitor fiel. O Eduardo nos acompanha a mais de 50 edições (desde a Gamers Nº09, na época do primeiro Resident Evil para PlayStation). Esperamos que você goste também desta nova fase da Gamers, agora quinzenal. Bem, vamos para as respostas: ❶ Se você conferiu nossa avaliação do game na edição 43, sabe que os elementos e opções extras vão sendo habilitados conforme você abre as ilustrações, mas você não ganha nada especial quando compra todas elas. ❷ As cenas que você viu devem ser CGs que não fazem parte do enredo, que não têm nenhuma conexão com o desenrolar do game – são CGs como os elevadores que sobem e descem em Junon ou o bondinho se movendo em Gold Saucer. Este tipo de CG se repete nos três discos, pois é possível vê-las, no jogo, em qualquer um deles. Final Fantasy VII não possui nenhuma cena que não tenha sido planejada, como a ressurreição de Aerith, que rolou como um boato por vários meses. ❸ Simplesmente acabou a bateria dele. Sem alimentação, o VMU funciona normalmente no Dreamcast, salvando e carregando informações e exibindo imagens enquanto conectado ao joystick. Porém, ele necessita da bateria para funcionar desconectado do console (apenas para ligar a tela de cristal líquido, pois as informações continuam salvas independente da bateria). ❹ Se tudo correr como a Sega of America planeja, Shen Mue desembarca em versão americana no dia 14 de novembro. O game ainda terá o disco Shen Mue Passport, para conectar-se em rede, navegar pelas páginas do jogo na internet, carregar mini-games para o VMU e enviar recordes. ❺ Como qualquer RPG, a quantidade de horas necessárias para acabar um game é apenas uma medida relativa. Você sempre pode demorar mais ou menos do que a média divulgada, de acordo com o que você faz no game (se você deseja coletar todos os itens e evoluir todos os personagens, por exemplo, gastará muito mais horas do que se for direto até o fim fazendo apenas os eventos e batalhas obrigatórias). Em Secret of Mana, a média para se acabar o game é de 50 a 60 horas, mas você pode gastar bem mais se ficar "encalhado" em alguma parte. Se tiver dificuldades, descreva-nos a parte em que você está. ❻ Sim, já publicamos ótimas dicas para este jogo animal nas edições 57 e 61. Até a próxima, Eduardo, e não se esqueça de trocar a bateria de seu VMU.



Mais Dados de Lutadores

Olá, pessoal da Gamers! Tudo certinho? Espero que sim! Vou direto ao assunto: ❶ Entrando na onda das características pessoais de personagens de jogos de luta, gostaria de pedir as da Blue Mary e do Geese Howard, que são meus personagens favoritos! ❷ Como fazer para enfrentar Iori em KOF'99 no lugar de Kyo original? Não digam que não dá pois já o enfrentei e alguns colegas também! ❸ Há alguma previsão para KOF2000? ❹ Onde será realizada a Salex 2000? Bem, vou terminando por aqui aguardando respostas, eu preciso muito delas! Publiquem a minha carta, disse a alguns colegas que vocês iriam ler, não me deixem na mão! Por favor! Até a próxima!



João Felipe de Cantalice Costa
Rio de Janeiro - RJ

Bom, aqui vai tudo certinho, Felipe. Principalmente com a correria para fechar a nova Gamers quinzenal, oferecendo cada vez mais qualidade. Como a palavra de ordem é rapidez, vamos logo às suas respostas: ❶ Vamos começar pela bela Blue Mary. Esta loira de cabelo curto nasceu nos EUA a 4 de fevereiro e tem 23 anos (em KOF'99); medindo 1,68 m, ela pesa 49 kg e possui o tipo sanguíneo AB; para os mais exigentes, suas medidas são 86 cm de busto, 54 cm de cintura e 85 cm de quadris; seu hobby é viajar de moto, sua comida favorita é um belo bife e o esporte do coração é o beisebol; o objeto de maior estimação para Blue Mary é sua jaqueta de couro e o que ela mais odeia são gatos; sua técnica de luta é o Commando Sambo, um estilo que conta com agarrões e estrangulamentos. Desde criança, ela foi criada por seu pai, que sempre teve uma vida ocupada. Mesmo pequena, ela já começou a aprender as artes do Commando Sambo, seguindo os ensinamentos de seu pai, um ex-aluno do poderoso vilão Geese Howard. Blue Mary aprendeu com seu pai que o crime é a doença da sociedade, e rapidamente percebeu sua vocação: agente de polícia. Ainda muito jovem, ela conseguiu ingressar na profissão de seus sonhos, e foi quando encontrou aquele que ela pensava ser o homem de sua vida: Butch. Os dois trabalharam juntos em várias missões, sempre com sucesso, e conheciam-se cada vez mais. Mary estava encantada pela atitude de Butch, sempre com vontade de viver e realizar bem o seu trabalho; este, por sua vez, admirava-se com ela por nunca ter visto uma mulher tão forte e decidida. Certa vez, quando ambos estavam tomando um drink num bar, Butch foi para trás do balcão, preparou uma bebida e deu a ela o nome de "Blue Mary", sua bebida favorita e algo em que ele sempre confiava. Foi daí que veio o nome Blue Mary (até então, apenas Mary). Mas, um dia, Butch foi convocado para uma missão muito precária e arriscada. Sua parceira se ofereceu para acompanhá-lo, mas ele negou, dizendo que ela ainda não estava preparada e que não era seguro. Então ele deu um sorriso e disse adeus a Mary, prometendo voltar logo que completasse a missão. Porém, Butch nunca mais voltou. Um membro de sua agência levou a Mary uma jaqueta de couro que pertencia a Butch, encontrada no local em que ele morreu. Desde então, ela sempre veste a jaqueta para se lembrar de seu amor do passado, prometendo completar a missão de Butch: acabar com a escória da sociedade. Blue Mary passou a viajar o mundo completando suas missões, sempre com agilidade e eficiência, à sua própria maneira, levando consigo seu cachorro de estimação, Anton. Um dia, durante uma missão, ela parou para assistir um homem lutando. Ele tinha algo diferente; era forte, com cabelos loiros compridos e um boné vermelho inconfundível. Após a luta, ele percebeu que a garota o observava, e reconheceu nela uma mulher bonita e forte. Os dois riram e desde então tornaram-se bons amigos. Aquele homem era ninguém menos que o lendário Terry Bogard, aquele que derrotou Geese e Krauser. Mary começou a ficar mais e mais íntima do Lobo Solitário, admirada com sua vida depois da morte de seu pai nas mãos de Geese Howard. A garota achou muito em comum entre ela e Terry, e começou a sentir algo que não sentia a muito tempo... desde que Butch estava com ela. Blue Mary é cheia de vida e sabe que os homens caem por sua beleza. Ela até usa seus encantos para tornar suas lutas mais fáceis! Ela é graciosa como uma rosa, mas também possui espinhos mortais. De vez em quando, Mary se sente só, e então procura cantar um blues. Sempre dedicada, ela não tem outro objetivo senão cumprir sua missão. Agora vejamos os dados pessoais do maior vilão da SNK. Geese Howard nasceu nos EUA a 21 de janeiro de 1953; seu porte é de um homem esbelto, com 1,83 m e 82 kg; seu tipo sanguíneo é B; egocêntrico, Geese não possui nenhum hobby (ele se enjoa facilmente das coisas), não gosta de esportes e sua coisa mais valiosa é ele mesmo; sua comida favorita é o bife mal passado e o que ele mais detesta são as pessoas que ficam em seu caminho; seu estilo de luta é o milenar Hakkyokuseiken. Geese Howard... este nome é motivo de medo e respeito na cidade de Southtown, o nome do homem mais poderoso da cidade, que criou um monopólio sobre suas leis e diretrizes, usando seus negócios sujos para dominar com mão de ferro, esmagando aqueles que ousam enfrentá-lo. Um homem com um coração negro e uma mente traiçoeira, capaz de fazer qualquer coisa para garantir sua posição de homem mais forte do mundo. Seu passado guarda uma história de traição e ganância. Geese começou a aprender as artes do Hakkyokuseiken sob a tutela do mestre Tung Fu Rue, um lutador muito habilidoso e respeitado em seu tempo. Tung ensinaria todos os segredos da arte ao seu aluno mais capacitado. Entre todos os seus lutadores, dois se destacaram: Geese Howard e Jeff Bogard. Mas, enquanto Jeff treinava para aperfeiçoar suas habilidades e tornar-se um verdadeiro guerreiro, Geese apenas queria o poder para esmagar o mundo. Apesar de possuir uma fortuna inestimável, o vilão sentia que o poder físico prevaleceria sobre o poder econômico e que o estilo Hakkyokuseiken seria o caminho









CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1 **Play All Games Club**
Notificação: O clube (com endereço publicado na edição 36) não mais tem condições de responder às cartas enviadas e agora só se comunica pela internet. Todo o material do clube foi passado para o web site www.playallgames.cjb.net. Visitem!

2 **Challenge Games**
R. Diamantina, 1210, Cabanas - Mariana - MG CEP 35420-000
Temos carteirinhas e jornalzinho.

3 **Clube Game Mania**
R. Clara, 248, Camilópolis - Santo André - SP CEP 09230-630
Sem fins lucrativos. Temos carteirinha. Mande-nos suas cartas pedindo dicas de Super NES ou até outros sistemas. Envie também as suas dicas.

4 **The King of Games**
R. José Leandro Machado, 85, Jardim Califórnia - Osasco - SP CEP 06124-060 - Tel.: (0**11) 7205-7997
Enviamos códigos de Game Shark e outros códigos de PlayStation e Nintendo 64, além de detonados. Temos carteirinha e não cobramos inscrição, apenas o selo.

5 **Clube Animalesco**
R. Rafael Bandeira Teixeira, 929, Ponta Porã - MS CEP 79900-000
Escreva-nos. Sortearemos 20 CDs entre as 30 primeiras cartas. E não é só, temos mais novidades. Escreva-nos e saiba mais sobre um dos clubes mais vantajosos do Brasil.

Aviso Importante — Não nos responsabilizamos por qualquer envio de dinheiro aos clubes.

para tornar-se invencível. Mas o mestre Tung, ao perceber as intenções de Geese, e a dedicação de Jeff, decidiu ensinar os segredos da arte para este último. Enfurecido, Geese jurou matar o mestre e o rival. Alguns dias depois, o vilão cumpriu o prometido: ele matou Jeff a sangue frio, dizendo que se ele não aprendesse os segredos do Hakkyokuseiken, ninguém mais aprenderia. Rindo, Geese entrou em sua limosine e voltou para sua torre, símbolo de seu poder, e continuou a expandir seu reino de terror e medo sobre Southtown. Mas, enjoado de ficar parado, Geese organizou o primeiro torneio King of Fighters (sim, ele é o pai do torneio KOF, antes mesmo do primeiro Fatal Fury). Ele desafiou muitos lutadores ao redor do mundo a uma batalha valendo uma boa grana; mas, como organizador, ele tinha tudo sob controle. Seu fiel guarda-costas, Billy Kane, cuidava daqueles que conseguiam avançar e, vez ou outra, Geese pessoalmente entrava em cena para acabar com aqueles que poderiam ser uma ameaça para seus planos. O sábio Tung não ensinou as artes do Hakkyokuseiken porque sabia que Geese era muito poderoso para conhecer os segredos da técnica sem causar um desastre. E assim passaram-se anos até que três lutadores que acabavam de entrar no torneio chamaram a atenção de Geese: Terry e Andy Bogard, os dois filhos de Jeff, jurando vingar seu pai, e o campeão de Muay Thai, Joe Higashi. O rei do crime subestimou os três, e ficou impressionado com o seu avanço no torneio. Até mesmo Billy foi derrotado, e o último oponente era o próprio Geese, que então se encontrou cara a cara com Terry. Geese tinha mais poder e experiência, mas Terry tinha a jovialidade e algo que faltava em seu oponente: o prazer de lutar. Enquanto Geese lutava por esporte, Terry, como seu pai, lutava para melhorar suas técnicas. Usando habilidades nunca vistas, o homem do boné vermelho derrotou o assassino de seu pai e, com um golpe rápido, mandou Geese voando pela janela de seu escritório, no topo de sua torre, direto para a morte... Pelo menos era o que todos pensavam. Depois desse episódio, Geese voltou mais algumas vezes para mostrar o seu poder. Sempre que ele se sente chateado, Geese entra em cena; e pelo mesmo motivo, também nega-se a entrar em alguns torneios. Por isso você nunca sabe onde ele aparecerá. Ao contrário dos vilões da atualidade, que desejam dominar o mundo, ele apenas está interessado em obter o máximo de poder possível para alimentar o seu ego; tanto faz se todos tiverem que morrer para isso. Geese é arrogante e deseja que todos os inimigos estejam a seus pés (por isso construiu sua torre). Ele está na constante busca pelo poder supremo: como os pergaminhos da vida eterna (em FF3) e o poder de Orochi (participando pessoalmente de KOF'96 e enviando seu guarda-costas atrás de Yamazaki, que possui o sangue de Orochi, em KOF'97). ❷ Não dá! Brincadeirinha... O que determina se você vai enfrentar Kyo original ou Iori depois de Krizalid é a sua pontuação. Se depois de derrotar o último chefe a sua pontuação for 200 ou maior, você enfrentará Yagami. Agora se você alcançar a pontuação de 280 ou mais, você vai enfrentar Kyo original. Só um lembrete: para você enfrentar um dos dois poderosos oponentes depois do irlandês Krizalid, é necessário estar jogando com um dos times originais (como K', Maxima, Benimaru e Shingo, por exemplo; nada de editar). ❸ Definitivamente sim. O game deve pintar por aqui no final de julho. Confira mais detalhes na seção Rapidinhas desta edição. ❹ A feira de arcades e diversões eletrônicas deste ano deve acontecer entre o final de julho e início de agosto; ela será realizada no mesmo local do ano passado, no Centro Têxtil, próximo ao Ceasa, em São Paulo. Ah, KOF2000 será uma presença garantida. Atendido o seu pedido, João; não apenas lemos como respondemos a sua carta. Bye.



Seção Noiado!

Frase desta quinzena!

Para xingar alguém sutilmente:
“Sua prole de uma meretriz.”
Peterson Rodrigues Dias

Olá, gamemaníacos viciados e loucos por detonar games como eu, que já detonei vários jogos esta semana – jogando-os da janela do meu quarto de tanta raiva que estava por não conseguir passar algumas partes deles; então resolvi fazer-lhes algumas perguntas para isso não acontecer mais. Então vamos a elas: ❶ O que devo fazer em Syphon Filtro de Água do Tietê quando os peixes começam a morrer, sendo que minha missão é fazê-los se converterem a padres? ❷ Como eu faço para jogar com Cloud em FFVII? E Squall em FFVIII? ❸ Em Legend of Legal Cara, o que eu faço para a bruxa rabugenta e banguela dar um sorriso desdentado para mim? ❹ No jogo Crash Bomdicopo, na fase Pinga-Pura, onde eu encontro o barril de 51 que deixa Crash invencível pelo resto da fase? ❺ Para que serve o botão de acelerar em Gran Turismo 2? ❻ No jogo Tomba Rápido: A Revelação da Cueca Furada, onde eu encontro a cueca dourada para revelar o segredo das cuecas do destino? ❼ É verdade que se eu terminar o jogo FFVIII sem gravar e sem recuperar de qualquer maneira o HP eu habilito o Guardian Force Knights of the Round, que existe em FFVII? Bom, sem mais perguntas, espero que vocês possam me ajudar, para que as pessoas não reclamem quando passar embaixo da minha janela.

Leandro (Bebezão) e Ismene (Anão)
São Paulo - SP

— Omega Weapon do caramba! Agora você vai ver. Zuuuuuuummmm... **CRÁS!** — Ai, Fi(piii) da P(piii). — Droga, mais um game detonado... Peraí, tem mais uma carta de um noiado para responder. Vamos lá antes que o otário que tava passando venha reclamar: ❶ Os peixes não podem passar para a classe Padre diretamente. Em primeiro lugar, você deve evitar que eles morram através do status Poison nas águas do Tietê; para isso, compre máscaras de gás para eles em qualquer shop (que custam 100 dinheiros, com desconto de 16,345% se você tiver a Máscara da Tiazinha equipada). Depois disso, leve-os para o Shrine of Água Podre, fale com o Bispo e os peixes vão evoluir para a classe Coroinha. Aí é só enfrentar algumas batalhas no rio (cuidado com o inimigo Piece of Shit, que causa o status Cagado) e os peixes logo serão promovidos à classe Padre. ❷ Primeiro, insira o segundo disco no PlayStation, ligue o aparelho com a tampa aberta e com os botões Select, X e R2 segurados no terceiro controle (é necessário ter o Multi-Tap). Agora, na tela azul, troque o segundo CD pelo primeiro, feche a tampa do console, solte os botões do controle 3 e abaixe o volume da televisão (necessariamente nesta ordem). Quando aparecer o logo da Square na tela preta, faça rapidamente a seguinte seqüência no controle 2 (com o Dual Shock): leve o botão analógico L3 levemente para a diagonal superior esquerda e segure, leve o R3 todo para cima e segure, aperte X e R2 ao mesmo tempo e solte o L3, agora aperte Select enquanto solta o R3; nenhum barulho confirmará que você inseriu o código corretamente. Em seguida, na tela em que aparece o nome dos criadores, aperte Start ou X (na versão americana) ou O (na versão japonesa) para ir à tela de apresentação. Aí é só escolher a opção NEW GAME (Ah, você também já pode aumentar o volume da televisão). ❸ Certifique-se de que o dia ainda não amanheceu, entre no quarto dela e pegue a dentadura que está no copo d'água na cabeceira ao lado da cama da bruxa. Agora espere ela acordar e fale que ela está mais sarada do que a Madame Min e a Gruntilda juntas. ❹ Você tem que entrar na terceira porta à esquerda (o que é uma tarefa difícil, já que você tem que procurar a chave no molho e ainda acertar a fechadura). Mas antes é necessário encontrar todas as letras que formam a palavra B-O-M-D-I-C-O-P-O, se você ainda puder soletrar depois de encontrar todas as garrafas de cachaça. Não se esqueça de tomar um banho gelado e café forte para recuperar a energia quando voltar para a casa de Crash. ❺ Você quer mesmo a resposta? ❻ Junte 3 Tanguinhas do Poder, 6 Biquínis do Zodíaco, e 1 Samba-Canção da Sabedoria para poder trocar pela Cueca Dourada. ❼ Sim e não. Realmente há uma GF secreta em FFVIII, mas não é bem a KotR de FFVII e as condições que você mencionou estão incompletas. Você tem que terminar o jogo em menos de 10 horas, sem gravar, tendo todos os personagens com suas melhores armas, todos os seus Limit Breaks e todos os GFs; então você deve entrar na última batalha com todos os personagens com HP amarelo (perto da morte), permanecer neste status até o final da batalha e matar as quatro formas de Ultimecia só com ataques comuns. Fazendo isso, você receberá a GF secreta Ninja Knights of the Yakuza Brothers; o problema é que você não pode mais usá-la, porque o jogo acabou (mas dizem que ela dura 7 minutos, dá mais de 150 golpes em todos os alvos mas todos os hits dão Miss). Esperamos que com estas repostas você possa detonar mais jogos (mas olhe antes para ver se não está passando ninguém na rua).

FERAS DO TRAÇO



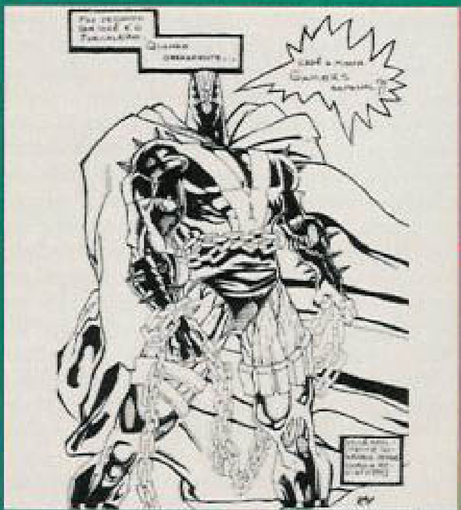
Clayton T. de ALencar
São Paulo - SP



Bruno Pereira de Lacerda
São Bernardo do Campo - SP

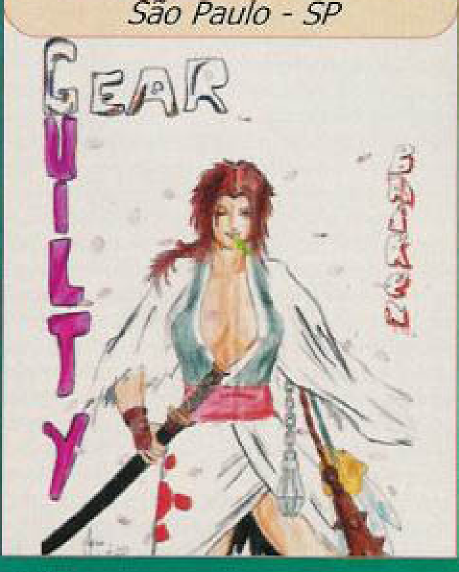


Andreza F. de Araújo
Mongaguá - SP



Allan Martins de Almeida
Rio de Janeiro - RJ

Jobson Marinho da Silva
São Paulo - SP



Rodrigo Mendes da Cunha
Guarujá - SP



Nilton de Oliveira
Natal - RN





Daniel Fernandes de Souza
João Pessoa - PB



Sergio Araújo Laurentino
Natal - RN



Ederson Nogueira de Quadras
Santa Rita do Araguaia - GO

Adauri Luiz M. dos Santos
Juiz de Fora - MG



Ruston Anderson P. do Vale
Tarumirim - MG



Marcio da Silva Sá
Franco da Rocha - SP



Game Ranking

Confira os jogos preferidos no mundo inteiro

Período – semanas de:
I) 12/06 a 18/06
II) 19/06 a 25/06

Top 30

Fonte: Weekly Famitsu

OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

O topo desta quinzena foi ocupado pela versão Game Boy do simulador da Konami, que vendeu bem tanto na semana de lançamento quanto na seguinte. O esperadíssimo Shutokou Battle 2 da Genki para Dreamcast foi muito bem recebido e, apesar de não ter pego a semana I, suas vendas de estréia lhe garantiram o segundo lugar. Em terceiro temos Super Robot Taisen Alpha, que tem vendido bem desde o seu lançamento (25/05) e acaba de ultrapassar 600 mil unidades. O novo Zelda e Kirby continuam fortes no N64, aproximando-se das 900 mil unidades. No PS2, o título de luta-livre da Square vai indo muito bem (para esquecer o fracasso de Type-S) e o NGP também entra na parada com sua versão de Ogre Battle.

Legenda

Posição
Novo: Estréia no ranking (lançamento)
! (XX): Permanência (a quantas edições)
Re: Re-entrada
◄ : Posição na edição passada
◄◄ : Posição na edição retrasada

Vendas
I : Unidades vendidas na semana I
II : Unidades vendidas na semana II
T : Total de unidades vendidas desde o lançamento (Azul: Mais de 100 mil unidades vendidas / Verde: Mais de 500 mil unidades vendidas / Vermelho: Mais de 1 milhão de unidades vendidas)

Pos.	Posição	Jogo	Plataforma / Empresa / Gênero	I	II	T
01	Novo ◄: — ◄◄: —	Hunter X Hunter ~ Hunter's Genealogy	Game Boy ■ Konami Simulador	69.012	15.938	84.950
02	Novo ◄: — ◄◄: —	Shutokou Battle 2	Dreamcast ■ Genki Corrida	—	80.982	80.982
03	! (01) ◄: — ◄◄: —	Super Robot Taisen Alpha	PlayStation ■ Banpresto Simulador	32.531	21.679	605.826
04	Novo ◄: — ◄◄: —	Excite Bike 64	Nintendo 64 ■ Nintendo Corrida	—	53.434	53.434
05	! (01) ◄: — ◄◄: —	Dance Dance Revolution 3rd Mix	PlayStation ■ Konami Musical	27.682	21.043	215.143
06	! (01) ◄: — ◄◄: —	All Star Pro Wrestling	PlayStation2 ■ Square Esporte	23.705	12.545	143.582
07	Novo ◄: — ◄◄: —	My Summer	PlayStation ■ SCE Variedades	—	33.764	33.764
08	! (01) ◄: — ◄◄: —	The Legend of Zelda: Mask of Mujula	Nintendo 64 ■ Nintendo RPG/Ação	14.893	13.323	845.126
09	! (01) ◄: — ◄◄: —	FIFA Soccer World Championship	PlayStation2 ■ EA Square Esporte	15.160	12.330	213.862
10	Novo ◄: — ◄◄: —	Advanced War Strategies	Dreamcast ■ Sega Simulador	—	26.904	26.904
11	! (01) ◄: — ◄◄: —	Kirby Star 64	Nintendo 64 ■ Nintendo Ação	12.045	12.120	896.083
12	Novo ◄: — ◄◄: —	Ogre Battle Gaiden: Legend of the Zenobia Prince	Neo Geo Pocket ■ SNK Simulador	—	14.283	14.283
13	! (01) ◄: — ◄◄: —	Get The License	PlayStation ■ Twilight Express Simulador	7.084	6.613	36.334
14	! (01) ◄: — ◄◄: —	Fever 2 Sankyo Official Pachinko Simulation	PlayStation ■ I.S.C. Tabuleiro	6.382	5.871	106.238
15	! (01) ◄: — ◄◄: —	Simple 1500 Series Vol.30: The Basket 1-on-1 Plus	PlayStation ■ D3 Publisher Esporte	6.352	5.284	60.724
16	Novo ◄: — ◄◄: —	Hresvelgr	PlayStation2 ■ Gust Corrida	—	10.866	10.866
17	! (01) ◄: — ◄◄: —	Yugioh Monster Capsule GB	Game Boy ■ Konami Simulador	5.184	4.739	176.844
18	! (01) ◄: — ◄◄: —	Kessen	PlayStation2 ■ Koei Simulador	4.506	5.320	399.678
19	! (01) ◄: — ◄◄: —	Ridge Racer V	PlayStation2 ■ Namco Corrida	4.667	4.928	649.527
20	! (01) ◄: — ◄◄: —	Wario Land 3: Mysterious Musicbox	Game Boy ■ Nintendo Ação	4.189	5.190	287.477
21	! (01) ◄: — ◄◄: —	Tekken Tag Tournament	PlayStation2 ■ Namco Luta	4.649	4.502	401.546
22	! (01) ◄: — ◄◄: —	Pokémon Silver	Game Boy ■ Nintendo RPG	3.872	4.807	3.437.636
23	! (01) ◄: — ◄◄: —	Breath of Fire IV	PlayStation ■ Capcom RPG	4.727	3.901	313.105
24	Novo ◄: — ◄◄: —	Elder Gate	PlayStation ■ Konami RPG	—	8.514	8.514
25	! (01) ◄: — ◄◄: —	Golf Paradise	PlayStation2 ■ T&E Soft Esporte	3.811	4.517	151.837
26	! (01) ◄: — ◄◄: —	Fantavision	PlayStation2 ■ SCE Puzzle	4.123	4.130	169.567
27	! (01) ◄: — ◄◄: —	F1 2000	PlayStation ■ EA Square Corrida	4.312	3.811	27.213
28	! (01) ◄: — ◄◄: —	Pokémon Gold	Game Boy ■ Nintendo RPG	3.105	4.657	3.322.615
29	! (01) ◄: — ◄◄: —	Power Pro Kun Pocket 2	Game Boy ■ Konami Esporte	6.993	—	270.025
30	Novo ◄: — ◄◄: —	Punch The Monkey! Game Edition	PlayStation ■ Bandai Variedades	—	5.006	5.006

Top 10

Última Posição
▲ : Subiu II : Estacionou ▼ : Desceu

Fonte: Weekly Famitsu

OS MAIS ESPERADOS NO JAPÃO

Pos.	Título	Produtora	Gênero	Plataforma	Última Posição
01	Final Fantasy IX	Square	RPG	PlayStation	▲ : — ! (01)
02	Dragon Quest VII	Enix	RPG	PlayStation	▲ : — ! (01)
03	Final Fantasy X	Square	RPG	PlayStation2	▲ : — ! (01)
04	Sakura Taisen 3	Sega	RPG/Sim.	Dreamcast	▲ : — ! (01)
05	BioHazard 0	Capcom	Survival Horror	Nintendo 64	▲ : — ! (01)
06	Grandia II	GameArts	RPG	Dreamcast	▲ : — ! (01)
07	Mysterious Dungeon 2: Shiren's Mystery Raid Castle	Chun Soft	RPG	Nintendo 64	▲ : — ! (01)
08	Metal Gear Solid 2	Konami	Espionagem	PlayStation2	▲ : — ! (01)
09	Onimusha Warlord	Capcom	Adventure	PlayStation2	▲ : — ! (01)
10	Tales of Eternia	Namco	RPG	PlayStation	▲ : — Re

Top 10

Fonte: Weekly Famitsu

ARCADES PREFERIDOS NO JAPÃO

Pos.	Título	Produtora	Gênero	Última Posição
01	Derby Owners Club	Sega	Simulador	▲ : — ! (01)
02	Marvel vs Capcom 2	Capcom	Luta	▲ : — ! (01)
03	Drum Mania 2nd Mix	Konami	Musical	▲ : — ! (01)
04	Virtua Striker 2 Ver. 2000	Sega	Esporte	▲ : — ! (01)
05	Power Smash	Sega	Esporte	▲ : — ! (01)
06	The Typing of the Dead	Sega	Tiro	▲ : — ! (01)
07	Golgo 13	Namco	Tiro	▲ : — ! (01)
08	World Kicks	Namco	Esporte	▲ : — ! (01)
09	Stepping 3 Superior	Jaleco	Musical	▲ : — Re
10	Metal Slug 3	SNK	Ação	▲ : — ! (01)

Top 10

Fonte: ???????????

OS GAMES PREFERIDOS NOS EUA

Pos.	Título	Produtora	Gênero	Plataforma	Última Posição
01	Perfect Dark	Rare/Nintendo	Tiro 1ª pessoa	Nintendo 64	▲ : — ! (01)
02	Soul Calibur	Namco	Luta	Dreamcast	▲ : — ! (01)
03	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	RPG/Ação	Nintendo 64	▲ : — ! (01)
04	Final Fantasy VIII	Square EA L.L.C.	RPG	PlayStation	▲ : — ! (01)
05	Vagrant Story	Square EA L.L.C.	RPG/Adv.	PlayStation	▲ : — ! (01)
06	Resident Evil CODE: Veronica	Capcom	Survival Horror	Dreamcast	▲ : — ! (01)
07	Gran Turismo 2	Polyphony/SCE	Corrida	PlayStation	▲ : — ! (01)
08	Final Fantasy Anthology	Square EA L.L.C.	RPG	PlayStation	▲ : — ! (01)
09	Crazy Taxi	Sega	Corrida/Ação	Dreamcast	▲ : — ! (01)
10	Grandia	GameArts/SCE	RPG	PlayStation	▲ : — ! (01)

REVIEWS

GAMERS Nº72

A partir desta edição, traremos sempre estas duas páginas de abertura para os nossos reviews, com uma série de informações de rápida consulta. Em primeiro lugar, temos um breve índice com os jogos avaliados na edição; mais abaixo, você pode conferir os nossos quesitos de avaliação e a descrição de cada campo de nossa ficha de avaliação (que está recebendo uma remodelagem para as próximas edições), para ninguém ficar com dúvidas sobre nossos métodos de cotação; agora também há um espaço para você expressar a sua opinião sobre os jogos avaliados, caso discorde com um de nossos reviews; o melhor game da edição aparece com destaque; por fim, você confere ainda uma relação dos últimos reviews publicados, juntamente com a nota da média final de cada um, como um guia de referência para quem perdeu alguma revista.

Nesta Gamers Nº72, trazemos a avaliação de seis games que estão pintando no mercado. O Dreamcast está numa onda de nostalgia, trazendo novas versões de clássicos do Mega Drive: Ecco The Dolphin e Rent-A-Hero No1. O PlayStation vem com a versão americana de Legend of Mana, o RPG da Square que também é o recomendado desta edição, além da volta dos Muppets em mais um clone de Mario Kart. Com a aproximação dos Jogos Olímpicos, a Konami traz ao Nintendo 64 o Track & Field 2000. O PC fecha a remessa com Daikatana, o game de Jhon Romero esperado há anos.

JOGOS AVALIADOS NESTA EDIÇÃO



34 38 46

NOSSOS QUESITOS DE AVALIAÇÃO

1: Em primeiro lugar, nós levamos em consideração as capacidades de cada sistema, ou seja, os recursos que os produtores tiveram para produzir o game. Assim, não daremos notas maiores nos gráficos de um game de Dreamcast só porque ele é mais bonito que um de PlayStation; para ganhar uma nota alta em certo quesito, o game deverá utilizar bem a capacidade de seu sistema.

2: Para atribuir as notas para cada quesito e fazer a avaliação, nós jogamos cada game até termos uma noção sólida de como ele se sai em cada aspecto.

3: Para efeitos de comparação entre os jogos, levamos em consideração outros games do mesmo estilo. Dessa forma, ao avaliarmos um game com cenários pré-renderizados, iremos compará-lo a outros jogos que utilizam o mesmo estilo gráfico, atribuindo a nota de acordo com a sua performance em relação aos demais jogos disponíveis (e também de acordo com a capacidade do console, como mencionado no quesito Nº 01).

4: Quanto ao gênero do game, tomamos o cuidado de atribuir a avaliação a um redator que esteja familiarizado naquele gênero. Um RPG será avaliado por quem entende deste gênero, enquanto alguém que prefira games de corrida irá avaliar os games desta categoria.

6: O objetivo de nossas avaliações é mostrar aos jogadores se um game é bom ou não, se compensa dar uma olhada, experimentar uma jogada, alugar ou comprar o game. Dando uma base do que o leitor deve evitar ou procurar.



NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (no topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no modelo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os cinco quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

OPINIÃO DO LEITOR

Você não concorda com alguma de nossas avaliações? Achou alguma nota injusta? Na sua opinião, nós demos uma nota alta ou baixa demais em algum quesito? Se você não estiver satisfeito com nossas notas, escreva-nos dizendo qual nota você daria para o game em questão, fazendo um breve comentário relatando o motivo de sua nota:

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP
Ou contate-nos via E-Mail:
gamers@edescala.com.br

O que você está esperando? Esta é a sua chance para defender seu game favorito, ou descer a lenha naqueles que você odeia. Escreva-nos!

RECOMENDADO DESTA EDIÇÃO



Legend of Mana (Square EA - PlayStation)

RESUMO DOS REVIEWS DA 7 ÚLTIMAS EDIÇÕES

Nome do jogo	Fabricante	Gênero	Nota	Ed.
PlayStation				
•Armored Core: Masters of Arena	Agetec	Ação	3.6	68
•Dangan	KSS Media	Aventura	3.5	65
•Euro 2000	EA Sports	Futebol	4.2	67
•Everybody Golf 2	SCE	Golfe	4.0	70
•F1 2000	EA Sports	Corrida	4.0	66
•F1 Racing Championship	Ubi Soft	Corrida	3.8	70
•Gauntlet Legends	Midway	Ação	3.5	68
•Grind Session	SCE	Skate	3.8	71
•Guitar Freaks Append 2nd Mix	Konami	Musical	4.1	67
•Hogs of War	Infogrames	Tiro	3.7	69
•ISS Pro Evolution	Konami	Futebol	4.5	69
•MediEvil 2	SCE	Ação/Adventure	4.0	67
•Micro Maniacs	Codemasters	Corrida	4.1	69
•MLB 2001	989 Studios	Beisebol	3.8	66
•Mr. Driller	Namco	Puzzle	3.7	71
•Nightmare Creatures II	Konami/Kalisto	Adventure	3.8	71
•Pool Academy	Ubi Soft/ASK	Sinuca	3.0	70
•Rescue Shot	Namco	Tiro	4.0	69
•Resident Evil Survivor	Capcom	Ação/Tiro	4.5	69
•Rhapsody: A Musical Adventure	Atlus	RPG	3.8	68
•Speed Punks	SCE/Funcom	Corrida	4.3	66
•Striker Pro 2000	Infogrames	Futebol	3.7	70
•Test Drive Le Mans	Infogrames	Corrida	3.6	66
•Theme Park World	Electronic Arts	Simulador	3.5	69
•The Misadventures of Tron Bonne	Capcom	Adventure	4.3	67
•Vagrant Story	Square EA	Role Playing Adv	4.8	70
•Wild Arms 2nd Ignition	SCE/Contrail	RPG	3.4	68
PlayStation2				
•0 Story	Enix	Sim. de Encontro	3.5	68
•Doukyou Billiards Master 2	ASK	Sinuca	3.9	67
•FIFA Soccer World Championship	EA Sports	Futebol	4.1	71
•Golf Paradise	T&E Soft	Golfe	4.3	67
•IQ Remix +: Intelligent Qube	SCE	Puzzle	4.2	67
•Primal Image Volume 1	Atlus	Variedades	3.5	68
Dreamcast				
•4 Wheel Thunter	Midway	Corrida	3.7	68
•Get!! Colonies	Sega	Puzzle	4.0	65
•Grand Theft Auto 2	Take 2 Int.	Ação	4.2	68
•Gundam Side Story: 0079	Bandai	Ação	4.0	65
•Maken X	Sega/Atlus	Ação	4.3	66
•Plasma Sword	Capcom	Luta	3.6	65
•Power Stone 2	Capcom	Luta	4.5	67
•Puzzle Bobble 4	Cyber Front	Puzzle	4.2	66
•Rainbow Six	Ed Storm	Espionagem	3.9	70
•Samba de Amigo	Sega	Musical	4.7	67
•Sangokushi VI	Koei	RPG/Estratégia	3.5	65
•Sorcerian: Apprentice of Seven Star Magic	Falcom	RPG	3.4	68
•Street Fighter Alpha 3	Capcom	Luta	4.1	69
•Striker Pro 2000	Infogrames	Futebol	4.1	65
•Super Runabout	Climax	Corrida	3.7	71
•The Typing of the Dead	Sega	Tiro	4.3	65
•Tony Hawk's Pro Skater	Crave	Skate	4.8	71
•Twinkle Star Sprites	SNK	Tiro	3.7	66
Nintendo 64				
•Excitebike 64	Left Field Studios	Corrida	4.4	67
•Hey You Pikachu!	Nintendo	Aventura	3.8	66
•Kirby's Dreamland 64	Nintendo/Hal	Aventura	3.6	65
•Perfect Dark	Rare/Nintendo	Tiro em 1ª pessoa	4.9	69
Game Boy Color				
•Bomberman Max: Red Challenger/Blue Champ	Hudson Soft	Ação	4.1	71
•Driver	Infogrames	Corrida	3.8	69
•F1 World Grand Prix II	Video System	Corrida	3.5	69
•Metal Gear: Ghost Babel	Konami	Espionagem	4.9	68
•Monster Rancher Battle Card	Tecmo	Card Game	3.9	68
•Pokémon Trading Card	Nintendo	Card Game	3.4	65
•Rayman	Ubi Soft	Aventura	3.8	66
•Top Gear Rally 2	Vision Works	Corrida	3.8	68
•WCW Mayhem	Electronic Arts	Luta-Livre	3.3	70
Neo Geo Pocket Color				
•Puzzle Link 2	SNK	Puzzle	3.8	70
PC				
•Aces High	Hi-Tech Creations	Simulador	3.5	66
•Allegiance	Microsoft	Estratégia	3.5	68
•Beetle Buggin'	Infogrames	Corrida	4.0	66
•EverQuest: The Ruins of Kunark	Sony	RPG	3.5	68
•F1 2000	EA Sports	Corrida	4.0	67
•Heroes of Might and Magic III: Shadow of Death	3DO	Estratégia	3.5	67
•Imperium Galactica 2: Alliances	GT Interactive	Estratégia	3.5	68
•Majesty: The Fantasy Kingdom Sim	Hasbro Intercative	Estratégia	3.5	69
•Motocross Madness 2	Microsoft	Corrida	3.5	71
•Rally Masters	Infogrames	Corrida	4.0	69
•Rollcage Stage II	Take 2 Int.	Corrida	3.5	65

ECCO THE DOLPHIN



EI GALERA! ECCO ESTÁ PINTANDO NO PODEROSO CONSOLE DA SEGA!!!

Aparecendo no Mega Drive a mais de 5 anos atrás, o nosso golfinho favorito volta do cemitério para o Dreamcast. Perdido no perigo do mundo submerso, você deve restaurar a harmonia dos espíritos dos humanos e golfinhos que estão em perigo. Uma força maligna chegou a Terra e como já pode esperar está abrindo um buraco no espaço/tempo. Um golfinho com o nome de Ecco entra em um destes buracos para o passado. A sua tarefa é: restaurar o paraíso dos golfinhos e humanos, salvar o planeta da auto destruição e voltar para a época de Ecco. Para conseguir isso você deve ajudar Ecco a recuperar o poder do golfinho que está perdido no tempo. Pelo caminho você irá passar por muitos quebra-cabeças, mistérios e perigos. Após uma seqüência de vídeo impressionante, o preparando para a aventura, você pode ver um modo de treinamento integrado com a ação de abertura. Em uma baia vários golfinhos e pequenas baleias estão parados para te ensinar os movimentos. Nadar rápido, virar, pegar uma presa e nadar na superfície é essencial em sua aventura. O seu verdadeiro teste real é bem simples e requer que você encontre uma grande baleia que está aprisionada debaixo de uma pilha de pedras e então levar mais golfinhos lá para o resgate. Em troca esta grande baleia o ajuda a







O Ecco the Dolphin do Dreamcast dá um show na parte gráfica

DREAMCAST

ドリームキャスト

ECCO THE DOLPHIN

SEGA / APPALOOSA - GD

ADVENTURE - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.5	INOVAÇÃO	3.6
SOM	3.8	DIVERSÃO	3.9
CONTROLE	3.9		

4.0

PROS

- Gráficos magníficos
- Os ambientes são imensos

CONTRAS

- Tarefas confusas
- Jogadores menos persistentes ficarão muito frustrados





passar por uma cachoeira na próxima área. Mas depois de algum tempo você é deixado sozinho nas profundezas do oceano, com apenas seu instinto e a sua habilidade de se comunicar com outros golfinhos com seu radar sonar. Encontrar e se comunicar com outros amigos o leva para a próxima tarefa e você deve completar estas tarefas para progredir. Vários mini-games divertidos (como correr com amigos golfinhos) podem dar mais cristais de energia e logo que aprender a música, você pode chamar mais peixes pequenos para acender cavernas escuras e para te proteger. É claro que há inimigos, geralmente tubarões, irão tirar a sua energia e isso pode ser recuperado comendo peixes menores. Ecco também deve ir sempre a superfície para pegar mais ar. E para melhorar ainda mais, este jogo tem muitas cores e impressiona muito. Um sentimento de: "Não importa o que está a frente, nós simplesmente não ficaremos frustrados com este jogo." E o modo em que o DC manuseia o mar irá colocar um sorriso em seu rosto.

Tudo é muito detalhado, desde a água, até as cachoeiras até a nuvem de vapor que fica em volta e o jogo tem um controle muito bom. Além da câmera confusa (quando você dá um salto na superfície), nossa outra reclamação é a quantidade de exploração e de ter que voltar no jogo. Devido ao realismo intenso, você irá ver que , em algumas vezes você terá que ficar nadando para encontrar pequenas passagens que não tinha visto. Até mesmo nos estágios iniciais, onde você deve encontrar um golfinho brincando com uma tartaruga, nós nos perdemos muitas vezes. E nos ambientes mais complexos, este problema aumenta e não é ajudado pela falta de instruções das tarefas. Não podemos negar que estes aborrecimentos irão desligar um pouco os jogadores, ao invés de grudá-los até o fim do jogo. Graficamente o jogo é tudo o que os usuários do DC poderiam pedir, mas a jogabilidade é um pouco pesada. Mas os fãs do jogo original do Mega Drive e aqueles que gostam de muitos desafios irão amar este jogo.













RENT-A-HERO NO. 1





É UM RPG AÇÃO DE QUEM SABE O QUE FAZ

Quando o assunto é personagens de video game, logo pensamos em Hent-a-Hero da Sega. A maioria dos jogadores lembram dele em sua aparição no brilhante Fighters Megamix no Saturn, mas poucos sabem a sua verdadeira origem, o personagem estreou em 1991 em um RPG ação para o Mega Drive japonês, com o nome de Rent-a-Hero. O jogo nunca veio para o ocidente, por causa da grande quantidade de piadas culturais e é muito raro, mesmo no Japão. Quando a Sega do Japão disse que estava planejando uma seqüência para este jogo, os jogadores salivaram, finalmente a Sega estava dando o tratamento necessário para os jogadores de games antigos.

Estamos felizes em dizer que Rent-a-Hero No.1 é um ótimo RPG ação que irá alucinar muitos jogadores. Rent-a-Hero No 1 segue a história de seu antecessor. Você encarna Taro Yamada, um adolescente japonês que vive em uma cidade bizarra dos anos 90. O jogo começa com uma fanfarra, você está em uma grande festa. Então a pizza chega junto com uma caixa contendo uma roupa de super-herói. A mãe pega as pizzas e você coloca a roupa. Enquanto isso, seu pai se veste de Godzilla e começa a brincar com os convidados. Seu pai o vê na roupa de super-herói e o chama para a briga. Você dá um soco de leve, o que aumenta acidentalmente o poder para 100 vezes graças a roupa de super-herói que está usando! Isso quase mata seu pai, o qual é mandado voando contra a parede. O resto da família fica perto de você, enquanto a sua mãe te dá uma bronca e segura a sua cabeça de vergonha. Então a música tema de Rent-a-Hero começa a tocar, a introdução aparece e você percebe que vai se divertir muito. Rent-a-Hero No. 1 é um RPG ação, com uma grande enfatização em lutas e exploração.

O conceito é bem bizarro, você assume a pele de um menino com uma roupa com poderes especiais, a Sega também te dá um Dreamcast, um console que permite que receba um e-mail e encontre trabalhos para super heróis. As primeiras missões são bem patéticas, como entregar cartas de amor de adolescentes. Durante estas aventuras, você aprende a ser um super-herói e fica sabendo de suas limitações. A roupa de Rent-a-Hero recebe energia de baterias AA. Estas baterias estão disponíveis em lojas de conveniência, se ficar sem energia, você volta a ser Taro o fracote. Felizmente, nosso herói não pega trabalhos fáceis apenas, sempre acontece uma pancadaria e os combates tomam forma







como de Spikeout da AM2. A luta é inteiramente em 3D e você pode correr livremente pelas arenas, incluindo parques, ruas e outras localizações urbanas. No começo os combates parecem um pouco ruins, isso é porque você aprende os movimentos de outros personagens, no estilo de Shenmue. Por exemplo, na sua primeira missão, você leva um panfleto para o mestre de karatê (o qual parece o velho mascote do Saturn, Segata Sanshiro). O mestre brinca com a sua roupa e o convida para a sua academia para uma luta. Após ele perceber que você é bem superior ele o ensina um chute duplo frontal, muito legal! É claro que o jogo não é apenas sobre resgatar gatinhos das árvores e unir adolescentes, você será introduzido para o malvado Dr. Trouble (que quer aprisionar o mundo para conseguir 1 bilhão de dólares!).

Assim que completar várias missões, novas áreas de jogo são abertas, totalizando em 5 enormes vizinhanças, cada uma com várias casas, universidades e restaurantes. Aqueles que ficarem um tempo explorando serão recompensados também, por exemplo, se for na loja de arcades, você pode ir até uma máquina e pegar um mini-game para o seu VMU. (examine todas as máquinas de arcade, você poderá ouvir seus sons de tema.). Acompanhando os gráficos detalhados estão os gráficos pré desenhados. O jogo é apresentado em uma perspectiva 3D sobre a cabeça, a qual automaticamente se ajusta para uma visão melhor (mesmo que ainda preferimos uma maneira de ajustar a câmera manualmente). Este jogo tem uma textura bem intensiva e o uso de cor é impressionante, veja em um monitor VGA com uma conexão de S-Video, você poderá ler até o que está escrito nas camisetas dos personagens. E o melhor de tudo é que tudo isso roda em 60fps. E não estamos falando de uma framerate que fica devagar quando entram muitos personagens na tela e sim de uma que fica presa nesta velocidade.



A animação do jogo é outro ponto forte e é muito suave. Só de ver nosso herói correndo em alta velocidade atrás de um vilão, já vale a pena comprar o jogo. Alguns movimentos de luta parecem terem sido tirados de Virtua Fighter 3 e Spike Out e as cenas de luta têm um bom fluido. Mas a melhor característica do jogo é o senso de humor. Diferente de outros jogos que só tentam ser divertidos, Rent-a-Hero Nº 1 sempre irá tirar gargalhadas de você. O único lado ruim é que este jogo não tem atuação de voz e já podia até



imaginar este jogo com alguns atores japoneses com uma voz bem engraçada. Rent-a-Hero No1 não é um jogo apropriado para ser exportado, mesmo que a luta seja muito divertida, mas como os textos são em japonês, será bem frustrante encalhar em um quebra cabeça do jogo. Não temos certeza se este jogo irá aparecer nos EUA, tirando a aparência americana da cidade do jogo, há muito para traduzir e muitas piadas culturais que ninguém entenderia. Muitas pessoas vêm chamando este jogo de um jogo "Filme-B", certamente é muito legal e divertido. A jogabilidade é bem focalizada e definitivamente tem uma alma, algo que está perdido em muitos jogos de hoje em dia. Se você é fluente em japonês e quer dar algumas risadas com uma jogabilidade boa, você não errará se pegar este jogo.

DREAMCAST

ドリームキャスト

RENT-A-HERO Nº 1

SEGA - GD

AÇÃO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.8	DIVERSÃO	3.7
CONTROLE	3.9		

3.7

PROS
- Gráficos com 60fps constantes
- Música original da serie

CONTRAS
- Não dá para mudar o ângulo

LEGEND OF MANA



Você poderá escolher entre dois personagens no início do game

BEM VINDO AO MUNDO MÍSTICO DE FA'DIEL

A nostalgia pode ser algo estranho de vez em quando. Pode fazer com que você espere algo que não vai chegar e pode fazer com que você perca algo que não esperava e nós estávamos com medo de ver o que nos esperávamos em The Legend of Mana, o 4º jogo da série da Square, que se chama Seiken Densetsu no Japão. O segundo Seiken Densetsu chegou nos EUA como o clássico do SNES Secret of Mana, um jogo que nós aqui da redação adoramos e que nós estávamos esperávamos outro game neste estilo. É claro que não conseguimos. Legend of Mana é bem diferente de seu antecessor, em fato é um jogo bem diferente. Mesmo que este game possa fazer o gosto das outras pessoas, nos desiludiu pois esperávamos algo como o seu antecessor. É um jogo um pouco devagar e não tem aquela história legal que o Secret of Mana tinha. Trazendo uma grande quantidade de pequenas aventuras, o game não faz com que você siga em frente e sim que fique ali parado por um instante. É o último suspiro de 2D no PS, um dos últimos jogos 2D.

No começo você tem que construir o seu próprio mundo. O reino de Fa'Diel começa como um plano, com alguns lagos aqui e ali. Para fazer com que o mundo cresça, você precisa de artefatos, objetos mágicos que tem Mana para transformar lugares como florestas, montanhas, cidades e navios piratas (bem, só há um navio pirata). Crie uma nova terra e você poderá viajar por ela encontrando pessoas e objetos. Logo que terminar de construir o seu primeiro mundo, a aventura começa. Como Legend of Mana não o leva diretamente para uma aventura, você irá ficar algum tempo andando sem nada para fazer. As aventuras estão em todos os lugares e enquanto a progressão do jogo não seja nem um pouco linear, uma aventura ajuda a outra. Logo que completar uma aventura, você irá receber um artefato ou dois, apontando para a próxima aventura. Em alguns casos as aventuras estarão conectadas para formar uma trama. Legend of Mana é como uma antologia de histórias pequenas, do que uma história grande. Algumas das aventuras são pequenas, requerendo apenas uma exploração na cidade, enquanto que outras são maiores com muitos calabouços. Algumas histórias são bem sérias, enquanto que outras bem divertidas e infantis. Este jogo contém quebra-cabeças, interações com personagens e combates. Há mais do que algumas explorações de calabouços e há também alguns conceitos surpreendentes aqui e ali. Por



PLAYSTATION

LEGEND OF MANA

SQUARE / EA - 2 CDS

RPG - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.7	INOVAÇÃO	3.6
SOM	4.0	DIVERSÃO	4.2
CONTROLE	3.8		

4.0

PROS
- Gráficos bem trabalhados
- A música está excelentemente

CONTRAS
- Sistema de combate e outros elementos de jogabilidade







Os gráficos são bonitos e bem trabalhados







exemplo, na cidade, você terá que vender lâmpadas para os Dudbears, um clan de ursos. No começo você terá que encontrar alguém que ensine a língua deles, depois você terá que se lembrar das conversações para conversar com eles. É bem simples, mas é algo novo. Legend of Mana é a casa dos personagens mais originais ao lado de Silhouette Mirage, como o espírito do mau Gaeus, pequenos estudantes de magia em enormes chapéus e muito mais. Eles parecem personagens de um conto de fadas.



A maioria dos designs são bem originais e alguns bem clássicos, não tenha medo quando uns bules vierem conversar com você. Se você quiser parar de se aventurar, pode simplesmente sair pelo mundo conhecendo pessoas e conversando com elas. Há também algumas atividades que você pode fazer. Por exemplo, um dos personagens que já apareceu em outra versão da série é Watts o ferreiro, o pequeno anão com um capacete. Logo que você pegar o seu martelo das profundezas de uma mina, ele irá ensiná-lo como criar suas próprias armas e equipamento; é um sistema simples, mas trás bastantes possibilidades. Você começa com um material em particular como pedra, metal, madeira e o transforma em um item básico. Então você pode temperá-lo com muitos outros itens, aumentando o seu poder ou mudando suas propriedades elementais. Há apenas a necessidade de forjar um tipo de arma.



Um dos elementos de jogabilidade mais importantes de Secret of Mana era desenvolver suas habilidades no arsenal de 8 armas diferentes; em contraste, Legend of Mana faz com que você pegue uma arma e use-a em toda a aventura. É um dos modos que o sistema de combate se difere do outro jogo. O medidor de porcentagem se foi, permitindo que você ataque com força total a qualquer hora. Os ataques especiais no esquema Cristalis foram drasticamente mudados. Estes movimentos especiais não fazem a maior parte do combate. Os ataques mais comuns são os combos, o qual você mistura usando os botões de ataques fracos e fortes e pulos. Nós gostamos do sistema de combate? Em alguns graus, sim. Gostamos da velocidade, os combos são muito legais de se assistir e mais fáceis de se fazer. E também quase não há o uso de magias e itens nas batalhas. Ataques de magia quase nunca são necessários e não irá precisar de itens de cura. Se você sobreviver a uma luta, a sua energia volta para o máximo, novamente isso adiciona velocidade ao jogo. Uma coisa que podemos dizer com certeza: sentimos falta do jogo de multiplayer de Secret of Mana. Legend permite que você jogue com apenas 2 jogadores e limita muito suas opções: como há apenas um herói, o jogador 2 tem que ser um NPC ou um herói importado de outro jogo salvo. Mas as aventuras e atividades são bem profundas.

Enquanto uma aventura permite que você faça os seus





itens, a outra o ensina a fazer seus instrumentos mágicos, os quais podem serem usados de modo diferente. Nas batalhas, você pode usá-los para soltar magias especiais, mas ainda mais interessante é o sistema de contato elemental. Os instrumentos são criados, misturando uma matéria prima e uma moeda elemental, a qual você recebe fazendo contato com os espíritos elementais. Para contactar os elementais, você deve tocar as músicas, um aspecto do jogo que acreditamos que o compositor Yoko Shimomura influenciou. Quando quer tocar uma música, você pode pegar vários instrumentos, os instrumentos tocam corretamente a sua parte e uma música triste ou alegre preenche o ar. As outras criaturas selvagens que você vai ter que enfrentar são os monstros. Após trazê-los para casa com a comida apropriada, você poderá criá-los e treiná-los para te ajudarem nas lutas. Eles começam sendo bem fracos, como coelhos, mas depois de muito treinamento, você os transformará em criaturas implacáveis. O problema com tudo isso é que não temos certeza se há algum benefício em criar animais, forjar uma arma ou etc. Lutar por você mesmo no jogo, já é o suficiente, nunca precisamos de nenhum coelho de nível 5, ou magia, ou algum espírito do fogo e só morríamos quando não me importava com a estratégia para matar um chefe. Nós não gostamos de reclamar, mas achamos que a facilidade do jogo acabou muito com a vontade de jogar este game de novo. Nenhum dos calabouços é profundo e as batalhas em algumas vezes é bem rápida, especialmente comparada com algumas lutas com chefes de Secret of Mana.

As atividades, as quais eram vitais para o jogo, foram deixadas de lado, não há um motivo para você melhorar nelas. Mas mesmo não tendo muita utilidade a música ainda é linda. Ela poderia ter sido adaptada para muitos aspectos do jogo. Legend of Mana é uma experiência maravilhosa. Os gráficos 2D são tão belos que irão impressionar os mais críticos. É triste mas é verdade, o último console 2D se foi e o PS irá se unir ao Saturn em breve. Talvez, em alguns anos, o PS2 ou algum competidor irá conseguir fazer algo belo assim em 3D, mas até lá você poderá ver as cidades, florestas e montanhas de Fa'Diel. A trilha sonora, mesmo o compositor Shimomura sendo um novato, é muito boa. Ainda bem que a bela música de abertura permanece a mesma e a música de fundo do jogo é bem intensa e ajudam nos momentos de emoção. E falando no time do jogo, eles fizeram um bom trabalho em traduzir para o Inglês os scripts do jogo. A música está intacta e o textos quase não têm erros e o melhor de tudo é que os personagens falam que nem pessoas, não como personagens de RPG. Não há nada forçado nos diálogos, é bem escrito, com muito senso de humor.

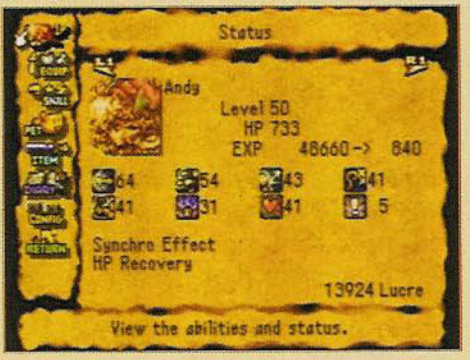


Comentários:

Enquanto muitos jogadores ficaram frustrados com o jogo, aqueles que gostam de cheirar rosas durante um RPG irão gostar muito mais deste jogo. A maneira que a trama e o sistema de combate foi organizado faz deste jogo menos completo do que Secret of Mana e o jogo de multiplayer infelizmente está ausente, mas talvez tenha sido intencional por parte dos produtores. Talvez eles quisessem criar algo, com menos história, para deixar o jogo com novas qualidades. Talvez o melhor comentário que podemos fazer é que jogamos o jogo todo e já estamos prontos para começar de novo. Nós queremos completar as missões secundárias que perdemos, queremos criar mais monstros e o principal de tudo, queremos ver mais as vistas de Fa'Diel. Achamos que você também vai querer ver.







COMPLETE JÁ SUA COLEÇÃO







PC 01
Estratégia: Half Life
Em foco: Resident Evil, Myth II: Soulblighter; SimCity 3000
Cheat Codes: Actua Soccer 3, Ants!, Army Men 2, Brian Lara's Cricket, Grand Theft Auto: London, Half Life, Herect 2, Need for Speed 3: Hot Pursuit, Rapanui, S.C.A.R.S, Shogo: Mobile Armor Division, Tomb Raider III, Trespasser, Turkey Hunter, Vangers, Wing Commander: Secret Ops

PC 02
Estratégia: Turok 2
Em foco: Warzone 2100, Requiem: Avenging Angel, South Park
Cheat Codes: African Safari, Bleifuss Fun, Croc: Legend of Gobbos, Grand Slam Turkey, Commandos: Beyond The Call of Duty, Gruntz, Lettrix, Madden NFL '99, Requiem: Avenging Angel, Sports Car GT, Tom Clancy's SSN, Turok 2: Seeds Of Evil, Rival Realms, Shaddow Warrior, Vigilance, Speed Busters

PC 03
Estratégia: Star Wars Episode I: The Phantom Manace
Em foco: Austin Powers: Operation Trivia, Ever Quest, X-Wing Alliance
Cheat Codes: Age of Empires 2: The Age of The Kings, Backtrack, Blood 2: The Chosen, Chip's Challenge, Cybermercs, Drakan: Order of The Flame, Jagged Allience 2: Deadly Games, Midtown Madness, Test Drive 5, Warzone 2000, Wolfstein 3D

PC GENERATION

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PC 01 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: PC 02 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: PC 03 - Cada R$ 3,90 ( )

Nome: ______________________________
Endereço: ______________________________
Cidade: ________________ Estado: ____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

MUPPET RACE MANIA





O BOM E OS VELHOS MUPPETS ESTÃO DE VOLTA!

Jim Henson teve uma carreira maravilhosa, sendo o melhor produtor de bonecos e diretor de filmes e mesmo depois de sua morte, os Muppets ainda vivem. Agora os fãs tem a chance de interagir com as criações de Jim Henson com Muppet Race Mania, um jogo de corrida com os personagens amados de Henson. Muppet Race Mania é um jogo com facetas diferentes. O jogo é baseado em vários filmes que os Muppets fizeram nos últimos anos. Você poderá correr nos pântanos do filme The Muppets, pelos corredores do Hapiness Hotel do filme Muppets take Manhattan e até pela base secreta do filme Muppets from Space. As opções são vastas, escolha entre o básico jogo de 1 ou 2 jogadores, torneios ou até ver os veículos dos muppets. Cada filme mostrado acima tem uma variedade de pistas diferentes que podem serem destrancadas enquanto você ganha as corridas. Clipes dos filmes e vozes estão no jogo para você descobrir. Segredos estão escondidos por todas as pistas e para descobri-los você terá sair da corrida. Há uma grande variedade de Muppets para escolher, mas no começo, você começa com os mais famosos incluindo Miss Piggy, Kermit, Fozzie e depois descobre personagens mais obscuros como o nosso favorito Dr. Teeth. As opções de veículos funcionam do mesmo modo, destravando veículos novos enquanto progride. A diferença entre cada personagem é simples, eles



O velho carisma de sempre dos Muppets estão presentes no game

PLAYSTATION

プレイステーション

MUPPET RACE MANIA

TRAVELLERS TALES - CD

CORRIDA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.5	INOVAÇÃO	3.3
SOM	3.7	DIVERSÃO	3.9
CONTROLE	3.8		

3.6

PROS
- Cursos brilhantes e níveis
- Bem diverso

CONTRAS
- Algumas opções difíceis de serem achadas
- Não possui auto save



falam com você com sua maneira individual e a lista de veículos é variada para cada personagem, incluindo naves, aviões e o bloco de queijo de Rizzo. Cada veículo foi feito para ter um manuseio diferente. Por exemplo, o veículo voador de Gonzo não é tão bom nas curvas quanto o carro de 4 rodas da Piggy. Enquanto corre pela pista, pegue estrelas e frutas que estão espalhadas por ela. Pegar estrelas habilita as suas armas, peixe que explode, pingüins e a nossa favorita: frangos Kamikaze. As frutas habilitam o seu nitro, quanto mais pegar mais rápido irá ficar. Se você conseguir pegar a capacidade máxima de frutas, você ganha um bônus de tempo.

Mesmo que este jogo pareça ridículo, você irá com certeza se divertir muito com ele. O torneio de um jogador permite que você corra em todas as pistas, para chegar em primeiro lugar. Não há regras e você nunca vai saber o que fez para vencer a corrida. De qualquer modo é bem no estilo de Muppets. Os níveis então progridem para novas dimensões, como o Stunt Driving Level, onde você cuidadosamente deve passar por enormes obstáculos, para conseguir um ótimo tempo. É aqui onde o jogo fica bem desafiador e um pouco frustrante, o suficiente para deixar os jogadores antigos felizes. Muppet Race Mania realmente captura o sentimento dos shows antigos do Muppets, aquela realidade irônica e distorcida que a série tinha. Os verdadeiros fãs dos Muppets irão amar este jogo e tem bastante desafio para jogadores de qualquer idade. Há tantas características que o manterá ocupado e comparado com South Park Rally, este jogo é bem superior. A única dificuldade que vimos era de salvar o jogo, não há uma gravação automática o que é muito ruim! Gravar e carregar aparecem no menu.

Os gráficos e os clips são muito bem feitos, mesmo que o PS já esteja bem velho. A trilha sonora é muito boa, cada música consegue pegar o sentimento da pista. Ao todo Muppet Race Mania é um jogo bem divertido. Não irá testar o seu cérebro, mas você dará boas risadas. Os verdadeiros fãs irão amar este jogo, definitivamente algo que você vai jogar de novo e de novo, mesmo que seja apenas para ouvir as vozes dos personagens.















TRACK AND FIELD 2000



COM CERTEZA IRÁ TIRAR SANGUE DE SEUS DEDOS, MAS VALE A PENA COMPRAR?

Se você realmente precisa de um update 3D para os jogos clássicos de arcade Track and Field, você deve alugar e talvez comprar este cartucho.

JOGABILIDADE

Poucos jogos do N64 podem se igualar as habilidades de Track and Field de abusar do corpo humano. Mario Party chega perto, mas Track and Field trás uma tortura manual para um novo nível. Mas como somos sádicos, adoramos os desafios deste jogo. O controle é dividido com botões de cima (B, ◀ e ▲) e botões de baixo (A, ▼ e ▶). Apertando alternadamente os botões de cima com os de baixo irá gerar a velocidade e força que os eventos requerem. Mas não é apenas entrar em ritmo com os botões, Track and Field requer que você aperte estes botões em uma velocidade humanamente impossível para ganhar medalhas e quebrar records. Nós gostamos da maneira que cada evento tem seu desafio no controle, pois representa os eventos da vida real. Por exemplo, na corrida de 100 metros, requer que mantenha o ritmo o mais rápido que puder. E o nado de 100 metros é mais um desafio de alternar os botões, mas também é um teste de resistência pois a corrida dura cerca de 1 minuto. E além do mais eventos como ginásticas requer uma combinação mais complicada que irá testar sua velocidade, resistência e tempo. Track and Field requer que você tenha habilidade e que aprenda a jogar o game, pois aprender como atuar nos eventos é

Você acabará com os seus dedos rapidinho, tome muito cuidado







Os movimentos não são muito realistas, mas isto não chega a prejudicar muito a diversão do game

NINTENDO 64

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2000

KONAMI - N/A

ESPORTE - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.8	INOVAÇÃO	3.6
SOM	3.5	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.7		

3.7

PROS
- Animações repetitivas

CONTRAS
- As músicas quase não existem
- A jogabilidade

ニンテンドウ 64





apenas parte do jogo. Colocar em ação o seu aprendizado é a parte mais difícil. Infelizmente logo que aprender tudo isso, não haverão mais desafios. Logo que aprender como se manusear o controle nos eventos, irá quebrar os records e ganhar medalhas de ouro. Você apenas deve aprender a colocar a alavanca na palma da sua mão e balançá-la sem sangrar ou gritar de dor. É muito divertido se reunir com seus amigos para ver quem é o mais rápido de todos. Em fato, estas experiências de múltiplos jogadores podem ser o melhor desafio, pois adversários humanos são sempre mais difíceis. Não há muita variedade nas competições de 1 ou múltiplos jogadores pois todos os eventos usam os mesmos ângulos de câmera e animações.





GRÁFICOS

O jogo aceita o Expansion Pak e fica com um gráfico muito bom. Parece um jogo de N64, mas os personagens parecem bem sólidos e vivos. Por as animações serem tão limitadas, não há quedas no framerate. Dizendo que as animações são limitadas quer dizer que elas se repetem muito, se tornando chatas de vez em quando. O resto do jogo é bem mal feito. Outros personagens do jogo, como os oficiais são bem mal feitos e fazem do jogo bem fora da realidade. Em eventos onde há personagens com muitos polígonos, como nas corridas, você irá perceber uma certa queda na framerate, especialmente com outros jogadores em cena.

SOM

A melhor parte é o grito que os arremessadores de martelo dão. Tirando a sua nacionalidade, os arremessadores dão um belo grito nos arremessos. Tirando isso, o som do jogo é bem limitado a gritos do público e anúncios. O anúncio do PA é bem realista. O anunciador fica atrás de uma TV e você pode ouvi-la muito bem. Os efeitos sonoros se baseiam em passos e barulhos de água. E os eventos são bem silenciosos tirando os comentaristas. Então iremos dizer que Track and Field é bem autêntico em muitos aspectos, mas novamente isso é um jogo e queremos ouvir um pouco mais de barulhos do ambiente do que temos.

FINALIZANDO

Vale a pena alugar este jogo. Alugar é sempre uma sugestão que fazemos quando um jogo aparece. Como alugar é a única maneira de experienciar Track and Field, temos certeza que todos os fãs da série irão adorar este game. E além do fato que este jogo serve como uma alternativa de Mario Party quando quiser ficar horas e horas jogando um jogo com seus amigos. Não há cogumelos ou arco íris aqui, mas MP irá te preparar para esta loucura.

O GAME POSSUI

12 países para escolher: China, USA, Russia, Alemanha, Cuba, Coreia , França, Australia, Canada, Gran Bretanha, Japao e Kenia.

Eventos olimpicos reais, como salto com vara, 100 jardas, arremesso de disco, pulo triplo, pulo longo, javelin, arremesso de martelo e nado de 100 metros.

Animação com captura de movimentos

Suporte para multiplayer

Graficos em alta resolução

Suporte de Expansion Pak,

Modelos de personagens realista

Modos de Quick Play e Championship.



DAIKATANA



Os gráficos possuem poucos detalhes e chegam a decepcionar um pouco

FINALMENTE CHEGOU. O QUE MAIS QUER QUE SEJA DITO?



Talvez já tenha ouvido falar de Daikatana de Jon Romero, mas se não ouviu, aqui vai uma breve recapitulação: Este jogo é sobre viajens no tempo e acabar com monstros, mas é muito menos interessante do que a sua contra-parte da vida real. Como Hiro Miyamoto, você é um instrutor de artes marciais o qual se envolve em uma missão de grandes proporções. Você deve resgatar uma garota de uma corporação de mal feitores tendo de achar a espada com a garota e viajar de volta no tempo com a garota, para pegar uma vacina para o vírus que acabou com 2/3 da população do mundo. A espada é Daikatana, uma espada que era de seus ancenstrais e você é o cara apropriado para estas missões. Este é um jogo de tiro em primeira pessoa, o que significa que mesmo havendo algumas cenas a maior parte do jogo você estará matando e levando tiros.

O jogo é dividido em 4 períodos, cada um contendo um certo número de fases, feito de tal jeito que quando você termina as fases está pronto para outro período. Quando Daikatana foi feito este era um de seus maiores aspectos, você terá armas dos 4 tempos desde a futura Kyoto até da antiga grécia, das idades sombrias da Noruega até a San Francisco. Além das armas variadas, Romero também prometeu que seria o primeiro jogo a ter um auxiliar que você poderia controlar durante o jogo. Não seria apenas personagens espalhados por uma fase e sim alguém que você teria que usar para progredir. Bem, todos fizeram isso, enquanto Daikatana estava em produção, Rogue Spear, Half Life e Soldier of Fortune são apenas alguns jogos que trazem este conceito. Bom então vamos começar. Mesmo que isso era supostamente para ser Kyoto, achamos que você é jogado em uma ilha dos brinquedos perdidos, pois você irá ficar a maior parte de seu tempo atirando em objetos que parecem brinquedos como aviõezinhos e etc. Isso foi muito doloroso. É muito surpreendente que a Ion Storm lançou este jogo com os níveis de abertura no estado que estão, pois havia muita expectativa para este jogo. E quando você pensa que vai ficar melhor, não fica. Mais mosquitos, sapos e um crocodilo ou dois. E então você chega no primeiro robô, depois chora quando ver. O jogo melhora um pouco, você deve apenas gastar 3 ou 4 horas de tédio para que isso aconteça. Se você suportar o tédio inicial, então vale a pena dar uma olhada. Mas a maioria dos jogadores irão desistir. As fases mais a frente são bem melhores. As estruturas estilo labirinto são muito divertidas, mas são raras às vezes. Tudo que poderia fazer este jogo ser



O game não cumpre o que prometeu. Você ficará muito decepcionado

PUBLICADO: Eidos
JOGADORES: 32
GENERO: Tiro em p/ pessoa
LANÇADO: 05/06/00
WEB SITE: www.eidosinteractive.com

GRÁFICO:	3.5
SOM:	3.0
JOGABILIDADE:	3.0
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	3.5
NOTA FINAL:	3.0

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 266, 32MB RAM, 200 MB de HD, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 128MB RAM, 400 MB de HD, CD-ROM 24x



original se tornou desapontador e tudo ficou nostálgico, pois as melhores idéias já foram usadas por jogos como Quake e Doom II. As armas do jogo são mal feitas, ao ponto da frustração. Enquanto a maioria dos jogos de tiro fornecem armas repetitivas como metralhadoras, Daikatana trás algumas idéias novas, mas elas falham miseravelmente. O Ion Cannon por exemplo ricocheteia nos cantos, o que significa que quase sempre volta para você. O lançador de foguetes é bem lento e até mesmo a Shotgun é estranha, atirando até 6 vezes antes de ser recarregada. As bestas são tão lentas quanto os lançadores de foguetes. O martelo da grécia não tem utilidade e as cobras venenosas tem o mesmo problema do Ion Cannon o acertando ao invés dos inimigos. O C4 é possivelmente o mais frustrante, pois é uma granada que gruda em superfícies, infelizmente as paredes não são tão realistas e quando você quiser acertar um inimigo muito longe, poderá acertar na parede antes dele. Até mesmo algumas armas que funcionam são frustrantes, pois atiram quase sem animações.



Você pode dar direções para os personagens como pegar, seguir ou atacar, mas na maior parte do tempo é melhor não fazer nada e deixá-los atrás de você e reze para nunca pegar elevadores. Diferente de jogos como Half-Life, se o seu companheiro morrer, o jogo acaba, então você vai ver como é doloroso levar um companheiro por uma fase toda.

Os gráficos são bi-polares. Algumas vezes eles impressionam, quando você chega a uma estrutura grande na Grécia, mas em algumas vezes são terrivelmente antigos. As animações dos personagens são bem pobres, especialmente nas cenas principais onde parecem mais com robôs. Os modelos são bem mais feios do que os jogos de tiro do mercado e as animações de morte voltam para o tempo de Quake com uma grande explosão para todos os personagens, sem nenhuma animação real ou detalhe.

O som parece bem seguro em sua personalidade, no entanto irrita um pouco. O primeiro episódio em particular tem efeitos dos mosquitos que ficam voando e o barulho de metal quando morrem. A música é no estilo de Quake, o que significa que quase não existe no jogo, mas não irrita por outro lado. Logo que ver os problemas das armas e dos companheiros, então irá ver os problemas do jogo. E para piorar, os quebra cabeças do jogo se baseiam em encontrar chaves e alavancas para abrir uma porta, apenas no universo de Daikatana e esta chave ou alavanca está a milhas de distância da porta. Adicionando a falta de mapa o que dificulta ainda mais se lembrar aonde deve ir. Pegue o quebra cabeça de AEGIS por exemplo, onde você fica 40 minutos explorando um prédio enorme, então encontra uma chave e descobre que deve voltar por toda a mansão para encontrar a última chave que precisa para terminar a fase. A trama parece interessante, mas termina como "pegue isso e leve lá", as armas são ruins, os companheiros são horríveis, mas e o multiplayer? O multiplayer é provavelmente a característica mais forte do jogo. As armas ruins no single player continuam ruins no multiplayer, mas os mapas são muito melhores e menos confusos do que suas contra-partes do single player. Você pode jogar algumas fases cooperando com outro jogador também, o que é muito divertido, duas ou três cabeças são melhores do que uma, quando você tem que descobrir o que deve fazer. Nós tivemos alguns problemas de bugs em nossa experiência no entanto, com nosso computador travando cerca de 4 vezes jogando em LAN e duas vezes durante uma sessão de Internet. Os bugs não param na experiência de multiplayer. Os jogos de um jogador também estão cheios de erros de gráficos. As placas Voodoo em particular pareciam ter problemas com o jogo. Com bugs ou sem bugs, isso é a última coisa que preocupa no jogo. Após todo este tempo, todo este trabalho, o produto final fez com que parecesse que os produtores não queriam nos excitar e nem nos impressionar. Ele faz tudo o que você esperava, mas não vai além.



Tentamos ir mais adiante no jogo, mas nada mudou. E neste ponto desistimos colocar Daikatana ao lado de todos os outros jogos de tiro que vieram e se foram por estes anos. No máximo este jogo é mediano e antigo, mas também é entediante, monótono e os jogadores devem procurar algo mais substancial. Half-Life, Rogue Spear e até Soldier of Fortune provam serem bem melhores do que este jogo.





INTRODUÇÃO

Você confere agora a segunda parte de 3 de nossa super completa estratégia do mais novo game da RARE, Perfect Dark. Se divirta!

MISSION 1.1

DataDyne Central: Defection
Começa com:
Falcon 2 (silenciador)
ECM Mine
Pegue estas armas:
Shield
CMP150



1. Desabilitar o alarme de segurança

Você começa no telhado do prédio da DataDyne. Você deve descê-lo todo e ganhar acesso ao laboratório secreto da corporação. O helicóptero o deixa no heliporto em cima do telhado. A primeira coisa a fazer é acabar com os guardas abaixo. Siga o canto da plataforma com a luz brilhante. Mire na cabeça e atire no guarda, então acabe com a câmera de segurança no canto perto da porta. Se você for visto o alarme soará e muitos guardas virão em cima.

Desça e entre na porta, acabando com qualquer guarda que encontrar. Quando passar por uma passarela, tome cuidado com a câmera a direita e outra logo a frente em uma parede distante. Acabe com elas e prossiga. O painel de controle do alarme (um terminal de computador), está em uma esquina em frente. Use a ECM Mine (selecionando-a no item e atirando quando estiver mirando no painel) para terminar o primeiro objetivo.

2. Obter a key code necklace

Encontre o portão e siga em frente. Quando descer as escadas irá encontrar alguns guardas. Acabe com eles e prossiga. Quando chegar lá embaixo, vá para a porta que o levará a um escritório. Acabe com os guardas aqui, então vá para a sala entre os dois elevadores de vidro. No Perfect, você terá que destrancar as portas com uma alavanca na mesa primeiro. Cassandra de Vries estará lá parada. Dê socos nela e ela irá deixar cair a chave.

Objetivo no Perfect: Download Project Files

Para completar este objetivo, saia do escritório de Cassandra e vire a esquerda. Vá para a porta marrom para a escadaria, descendo dois andares. Siga o corredor passando pelos elevadores e para um escritório aberto virando a esquina. Passe pela sala e vá para a direita. No final do longo corredor perto da próxima esquina há uma câmera. Acabe com ela. Seguindo o corredor passando pela segunda porta, você irá escutar uma conversa. Espere até ela acabar. Um empregado da DataDyne irá sair. Jo irá convecê-lo a dar download dos arquivos dos projetos. Siga-o.

Item Escondido: Quando estiver seguindo o empregado até lá em cima, ele irá destrancar uma porta no andar em que estava. Continue o seguindo no elevador (até ele dar download dos arquivos), então volte para o escritório e pegue a Laptop Gun. Após ele entrar na sala e se conectar, equipe o Data Uplink e use para finalizar o objetivo.

Segredos: Lá em cima das escadas você pode encontrar um Shield no escritório mais a esquerda no andar abaixo do de Cassandra. Há um único guarda com um capacete no escritório perimétrico a dois andares abaixo do de Cassandra, acabe com ele e ele irá deixar uma segunda Falcon, dando a você um Dual Falcon 2.

3. Desativar external comms hub

Pegue um dos elevadores para o térreo. Seja paciente e espere até chegar lá embaixo, quando chegar lá, irá ver guardas dos dois lados do elevador. Acabe com os guardas da escada primeiro, então vire-se e acabe com os caras do outro lado. Depois pegue as armas na mesa da frente. Então siga o perímetro até ver um logo da DataDyne na parede. Entre na porta a direita e se prepare para lutar. Acabe com os vilões e depois prossiga para o comms hub na parede. Use a ECM Mine aqui para completar este objetivo.



4. Ganhe a entrada para laboratório

Agora vá para a porta a esquerda do logo da DataDyne. Agora siga para a próxima porta, acabando com quem entrar em seu caminho. Após a próxima esquina, um elevador irá se revelar. Entre e vá para o laboratório.

GAMERS PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS


Cód.: PD 10 Cada R$ 2,50


Cód.: PD 11 Cada R$ 2,50


Cód.: PD 12 Cada R$ 2,50


Cód.: PD 13 Cada R$ 3,00


Cód.: PD 14 Cada R$ 3,00


Cód.: PD 15 Cada R$ 3,00

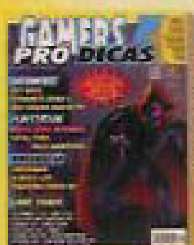

Cód.: PD 16 Cada R$ 3,00


Cód.: PD 17 Cada R$ 3,00


Cód.: PD 18 Cada R$ 3,00


Cód.: PD 19 Cada R$ 3,00


Cód.: PD 20 Cada R$ 3,00


Cód.: PD 21 Cada R$ 2,90


Cód.: PD 22 Cada R$ 2,90


Cód.: PD 23 Cada R$ 2,90


Cód.: PD 24 Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 10 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 11 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 12 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 24 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: __________

Endereço: __________

Cidade: __________ Estado: _____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.



MISSION 1.2

DataDyne Research: Investigation

Começa com:
Falcon 2
Data Uplink
CamSpy
Pegue estas armas:
Shield
CMP150
K7 Avenger
Night Vision
Dragon



1. Holograph radioactive isotope

Item escondido: Para pegar a Double CMP150, você terá que descer toda a escada sem ser percebido. A melhor maneira de fazer isso é se escondendo atrás do elevador quando a fase começar. Espere aqui (por um longo tempo) até escutar os passos do guarda na porta da frente. Então saia e vá para a esquerda, parando antes da porta prateada. Você verá que um bot irá vir pelo corredor que você veio. Antes da porta prateada ele irá virar a esquerda, abrindo uma porta secreta. Entre nela e atire no vidro no final do corredor, caindo na sala abaixo. Espere mais ou menos 3 minutos para os guardas saírem então siga a esquina. Em um pequeno compartimento a direita, você irá encontrar o computador dos armários das armas. Acesse-o para pegar a Double CMP150.

Há um único guarda patrulhando o corredor a esquerda. Siga e depois elimine-o e vá para a porta prateada. Através desta porta você irá encontrar vários guardas esperando por uma batalha. Acabe com eles e saia pela esquerda. Então vá para a porta do outro lado da sala. A próxima sala a um cubo com várias áreas que terá que acessar mais tarde. Primeiro prossiga pelas portas com "Caution". Siga por outra porta marcada com "Caution" e você irá encontrar alguns guardas aqui, acabe com eles então ative a CamSpy. Vá para a próxima porta até ver um grande isotopo verde. Tire uma foto disso apertando o botão Z. Objetivo completado. Pilote a SpyCam de volta para Joanna e pegue-o.

Item Escondido: Do outro lado da sala do isotópo há uma Proximity Mine. Mantenha a esquerda quando entrar no laboratório, seguindo o caminho. A Mina está atrás do isotopo nesta área.

2. Comece pela security maintenance

Volte para a sala principal. Vá pela entrada a esquerda das duas portas. Há muitos guardas neste corredor. Alguns destes guardas podem ser mortos sem te detectarem. Alguns guardas podem ser mortos antes de seguir a esquina para o próximo corredor. Quando limpar a área desça o pequeno corredor até chegar em uma pequena parede de vidro. Atire nela e caia na área abaixo. Há alguns guardas na esquina, use a parede para se proteger, então acabe com eles com a Falcon. Está vendo os enormes terminais de computador? Acesse cada um deles. Um irá parar os robôs de manutenção e o outro irá reprogramá-los. Voltando para o primeiro irá reativar o mice, começando o círculo da manutenção. Objetivo completado.

3. Encerre com as experiências

Vá para o corredor inclinado passando o segundo computador para uma porta prateada. Volte para o corredor com as crateras que você acabou de limpar e de volta para a sala principal. Agora vá para o Setor 2. Atrás de várias portas duplas, estarão muitos guardas o aguardando. Use a coluna a direita para se cobrir. Espere que eles cheguem perto e poderá acabar com todos. Quando acabar com eles, vá para o laboratório no final do longo corredor a sua direita. Aqui você irá encontrar um cientista assustado. Ameaça-o com a sua arma até ele deixar os experimentos. Pegue a munição que está em uma pequena alcova no laboratório. Volte para o corredor principal e passe por uma porta prateada, pegando a munição que estiver na sala. Olhe nas barras laranjas, há duas pessoas lá: um guarda em um cientista. Acabe com o guarda, então abaixe o grande elevador da sala. Pegue o K7 Avenger e volte para cima.

Objetivo no modo Perfect: Obtenha tecnologias experimentais

O K7 Avenger é a primeira peça de tecnologia necessária para o objetivo no modo Perfect. De volta para o corredor principal, vá para a direita da saída. Acabe com os guardas aqui, então entre. Quebre o vidro no tubo logo a frente para pegar o Night Vision. Esta é a segunda peça para o objetivo no modo Perfect. Saia deste laboratório e corte o corredor, indo diagonalmente para a esquerda. Elimi-





ne os dois guardas em frente da porta prateada. Então entre no laboratório, matando os dois guardas que estão lá, mas mantendo o cientista intacto. Depois ameaça-o para deixar a segunda remessa de experimentos. Agora vá para a porta atrás desta sala. O último cientista é bem arrogante. Ele irá tentar acionar um alarme. Use o Pistol Whip nele. Um dos dois computadores perto da coluna angulada irá te dar o experimento final.

4. Localize Dr. Caroll

Saia do laboratório e cruze o corredor, entrando na porta prateada ao oposto. Acabe com os 4 guardas que estão aqui. Use a K7 Avenger, é muito boa para acabar com múltiplos inimigos. Então vá para a porta do Setor 3. Lembra-se dos robôs de manutenção que você reprogramou? Siga-o e a cortina de lasers irá se desligar. Um guarda na próxima sala, acabe com ele e continue seguindo o robô. Você verá os guardas da outra sala imobilizados. Acabe com eles. Na mesa no centro da sala pegue o CMP150. No compartimento de vidro a esquerda há um Shield. Pegue tudo isso e vá para a porta prateada no final da sala. Através da porta há mais um computador. Acabe com os guardas da sala e use o Data Uplink para abrir as próximas portas. Então vá para as portas do setor 3, seguindo o caminho até chegar as portas do setor 4. Neste laboratório há muitos guardas. Um está atrás do grande tubo de vidro a esquerda. Quando você atirar nele os outros irão aparecer. Acabe com todos.



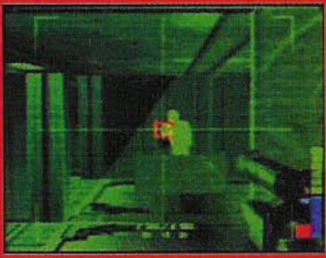
Objetivo no Perfect:
Obtenha tecnologias experimentais

A última parte do objetivo no modo Perfect está nesta sala. Vá pela porta restrita a esquerda acabando com quem entrar em seu caminho. Na última sala do corredor está o Shield Tech Item. Pegue-o para completar o objetivo. Agora vá pela porta restrita do laboratório. Há duas metralhadoras no suporte acima. Abra as portas e volte para um distância segura. Alinhe-se e atire nas metralhadoras com a Dragon ou a K7. Quando chegar no final do corredor, você irá encontrar Dr. Carrol e completar a missão.

MISSION 1.3

DataDyne Central: Extraction

Começa com:
Falcon 2 (scope)
Night Vision
Pegue estas armas:
Shield
CMP150
Shotgun
Rocket Launcher



Estratégia para a missão

1. Tenha acesso ao elevador de foyer

O objetivo desta fase é proteger o Dr. Carrol, esta coisa flutuante que irá segui-lo pela fase. Cuidado pois ele tem mania de flutuar na frente de tiroteios. Você está de volta na mesma área da missão 1.1. Agora as luzes estão apagadas e vários lugares com barricadas. As luzes irão voltar 1:30 min depois que a fase começar, você deverá fazer o máximo possível para não ser visto para pegar Itens.

Item Escondido: Pegue a DY357 Magnum matando os 5 primeiros guardas antes de ser detectado. O último guarda irá te dar o item.

Ative a Night Vision. Isso irá iluminar as coisas com uma luz verde. Sinais de temperatura irão ser mostrados em um verde mais forte. A primeira porta está logo a frente. A primeira porta irá se abrir quando chegar perto, não entre na sala, alinhe-se e atire na cabeça do guarda atrás de uma cratera. Então vá para a próxima sala e fique de frente para a porta. Vá para o canto direito e acione a porta deste lado. Então ande grudado na parede para o lado direito, até chegar a um impedimento, então ande grudado na parede do fundo até ter uma mira perfeita deste guarda, mire na cabeça e acabe com ele. Vá para a passagem e vire-se para a parede a esquerda. Agora volte o máximo que puder e depois a direita até ver um guarda. Acabe com ele e continue indo para a direita até ver outro guarda a esquerda. Vá para a entrada e olhe para cima e para a esquerda. Ande para frente até você ver um guarda distante em uma barricada. Você sabe o que fazer. Agora vire-se para a direita e vá para a esquerda até ver outro guarda. Acabe com ele também. Se você não foi visto ele irá deixar uma DY357 Magnum.

Item escondido: Para pegar a Grenade e a Dragon, continue sem ser visto. Você terá que chegar ao ele-



vador sem ser detectado para conseguir estes itens. Passe o sofá, até a parede e vire-se para o centro da sala. Vá para a direita até ver um guarda parado em frente da mesa principal. Verifique se o outro guarda não está na visão, se estiver você será visto. Acabe com o primeiro e continue até acabar com o segundo. Repita o processo no guarda no canto, ande pela parede do fundo até encontrá-lo. Atire sempre na cabeça. Siga o corredor através das escadas. Vá atrás da planta no canto e vire-se para as escadas. Então ande para frente até um guarda aparecer. Acabe com ele com um tiro na cabeça. Agora suba as escadas e entre no elevador. Você completou o objetivo, mas não ganhou o item. Ainda quer continuar? Quando o elevador chegar ao seu destino, saia e acabe com o primeiro guarda que ver. Ele irá deixar cair um Key Card que o levará para o escritório de Cassandra. Quando chegar no escritório de Cassandra, acesse-o com o Key Card. Oh há uma Grenade na mesa principal! Use-a para explodir um buraco no canto direito da sala (não a parede que se liga com a janela, a próxima a esta.) Quando o buraco se abrir entre nele e pegue a Dragon. Está perto da base da escada.

Objetivo no modo Perfect: Reative elevador do escritório

Quando sair do elevador, vá para a direita e direita novamente. Você irá encontrar um guarda solitário. Acabe com ele e entre no escritório que ele estava guardando. O Hovercopter está patrulhando aqui, tenha cuidado. Vá para a parede a esquerda enquanto anda por estes escritórios. A patrulha de Cassandra está vasculhando os corredores. São todas mulheres. Acabe com elas com o CMP150. Cada uma delas irá deixar cair uma Shotgun. A última sala deste corredor tem um computador. Ative-o para reativar o elevador do escritório.

2. Destruir o DataDyne hovercopter

Volte para os elevadores e pegue o que você ainda não usou. Irá descer com você apenas um andar. Note as barricadas a esquerda. Vire a direita. Acabe com os dois guardas atrás da barricada. Vire a esquerda depois das portas deslizantes. A parede a esquerda desliza quando você chega perto. Siga pelos escritórios a caminho do outro elevador. Você irá encontrar outro guarda no caminho para o outro lado da barricada. Se esquive do hovercopter por estes escritórios. Se ficar em movimento irá ficar bem. Vá para a escadaria e suba 1º andar. Quando sair, irá ver 3º guardas se perguntando como é que usa um Rocket Launcher. Acabe com o que estiver com uma roupa preta. Pegue o Rocket Launcher e espere pelo hovercopter. Agora chegou a hora de acabar com ele. Se posicione atrás do raio X perto das grandes janelas. Equipe o Rocket Launcher e espere. O hovercopter irá ficar dando voltas no prédio atirando em você sempre que puder. Se estiver atrás do Raio X estará a salvo. Quando ele aparecer, alinhe-se e atire. Um tiro irá acabar com ele. Se errar, uma rajada de tiros de CMP150 irá cuidar dele. Quando o hovercopter explodir o objetivo estará completado.

3. Derrote os guarda-costas de Cassandra



Agora os guarda-costas de Cassandra devem estar todas mortas no andar debaixo. Se não tiver certeza, volte tudo e acabe com elas. Então volte para o andar onde pegou o Rocket Launcher, indo pela porta perto do elevador. Suba as escadas pronto para a próxima luta. Quando entrar na próxima sala, Cassandra irá falar algumas coisas. Isso sinaliza o começo da luta. Atire na mulher a direita, então vá para direita. Vá perto do interruptor de luz e acabe com as mulheres que aparecerem.

Dica: Use a CMP150, Dragon ou Magnum para acabar com esta luta rapidamente. Quando Cassandra acabar de falar as luzes irão se apagar. Ligue-as novamente apertando o botão B perto do interruptor. Quando a última guarda cair, você irá completar este objetivo.

Dica: Se não ligar as luzes, pode usar o Night Vision, para ver melhor as coisas.

4. Se encontre no heli-pad

Esta é bem fácil. Volte pela passarela para a porta e depois para o telhado. Vá para o heli-pad cen-

MISSION 2

Carrington Villa: Hostage One



Começa com:
Sniper Rifle
R Tracker
Laptop Gun (Perfect Agent)
Pegue estas armas na fase:
CMP150
Devastator
Double CMP150
Sniper Rifle (Perfect Agent)

World Games

COMPLETE SUA COLEÇÃO



R - AWG 1
R$ 4,90



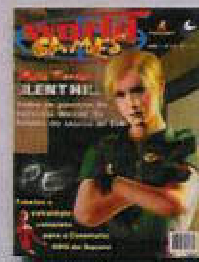
R - AWG 2
R$ 4,90



R - WG 1
R$ 3,50



R - WG 2
R$ 3,50



R - WG 3
R$ 3,50



R - WG 4
R$ 3,50



R - WG 5
R$ 3,50



R - WG 6
R$ 3,50



R - WG 7
R$ 3,50



R - WG 8
R$ 3,50













R - WGE 1
R$ 3,50

R - WGE 2
R$ 3,50

R - WGE 3
R$ 3,50

R - WGE 4
R$ 3,50

R - WGE 5
R$ 3,50

R - WGE 6
R$ 3,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

R - AWG 1 - R$ 4,90	( )	R - WG 7 - R$ 3,50	( )
R - AWG 2 - R$ 4,90	( )	R - WG 8 - R$ 3,50	( )
R - WG 1 - R$ 3,50	( )	R - WGE 1 - R$ 3,50	( )
R - WG 2 - R$ 3,50	( )	R - WGE 2 - R$ 3,50	( )
R - WG 3 - R$ 3,50	( )	R - WGE 3 - R$ 3,50	( )
R - WG 4 - R$ 3,50	( )	R - WGE 4 - R$ 3,50	( )
R - WG 5 - R$ 3,50	( )	R - WGE 5 - R$ 3,50	( )
R - WG 6 - R$ 3,50	( )		

Canaã

Nome:____________________

Endereço:____________________

Cidade:__________ Estado:____ CEP:________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP. Mais informações Email: canaa@node1.com.br, tel.: (0**11) 857.4602. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade de revistas desejada.



Objetivos:
Perfect Difference:
Na dificuldade Perfect, Joanna irá começar na pilastra, ao invés dos morros acima.

Objetivo no modo Perfect: Capture DataDyne guard
Se socar ou desarmar qualquer guarda irá completar este objetivo.

1. Salve o negociador

Na pilastra abaixo, dois guardas estão segurando um refém e estão quase a executando. Rapidamente se alinhe e atire com o Sniper Rifle. Focalize no guarda a esquerda primeiro, então para a direita. Após matar os dois, o negociador irá correr para a segurança.



2. Elimines os vigias no telhado

Atrás do telescópio atrás de você, há algumas caixas. Atire nelas para pegar munição para Grenade. Então vá para o túnel, acabando com o guarda daqui. Continue a sua frente até chegar em um abismo de pedras. Vá para a parede da direita e olhe para baixo no buraco. Um guarda estará de costas para você. Use o Sniper Rifle para acabar com ele. Então vá para a esquerda até o segundo cara ficar na sua mira. Acabe com ele e depois caia no buraco. Atire nas caixas aqui para pegar munição para Grenade. Acabe com o guarda que irá aparecer quando seguir em frente. No final do caminho há uma interseção. Para a esquerda há um Sniper no alto da parede, acabe com ele.

Item escondido: Se chegar neste Sniper em menos de 38 segundos, você irá pegar um Double CMP150. Para fazer isso, acabe com os 2 guardas no começo em menos de 10 segundos, então caia no buraco e desarme um guarda, então dê pause e escolha o CMP150, passe pelos outros guardas e acabe com o Sniper. Se conseguir fazer isso a tempo ele irá deixar a segunda CMP 150. Agora pegue a direita do caminho. Quando chegar no final do túnel, irá ver outro Sniper no telhado a frente. Acabe com ele com o Sniper Rifle. Há 4 Snipers no telhado a esquerda. Usando a parede da esquerda para se cobrir, atire neles e volte para a parede segura. Quando acabar com todos eles, vire-se para o oceano. Há outro Sniper patrulhando, em uma pequena construção perto das ondas. Atire na cabeça, objetivo completado.

3. Ative gerador de vento

Item escondido: Para pegar o Devastator, volte para o lugar aonde você acabou com o primeiro Sniper. Ao invés de descer para a vila, continue subindo e dê a volta no heliporto. As caixas aqui revelam um Devastator.



Agora desça as escadas para o jardim da vila. Para a esquerda há um túnel levando ao nível mais alto da vila. Quando cortar o jardim, alguns guardas irão aparecer na área do estábulo. Acabe com eles e vá para a porta principal. Quando passar por elas irá encontrar mais dois guardas atrás do sofá, acabe com eles. Siga a parede da direita até a próxima sala. 2 guardas irão atacar, acabe com eles imediatamente.

Item escondido: (apenas no modo Perfect): Pegue um Sniper Rifle no banheiro principal.

Então desça as escadas. Mais guardas o esperam no próximo corredor. Acabe com eles e vá para a entrada a direita. Passe as escadas e pare em frente da próxima entrada. Acabe com os guardas aqui e vá para o canto esquerdo da cozinha. Perto da enorme cafeteira há um lance de escadas, há dois guardas aqui também. Quando acabar com eles vá para a porta de madeira a esquerda. Desça até a dispensa, matando os dois guardas que encontrar pelo caminho. Você irá encontrar mais problemas lá em baixo, cuide do assunto e vá para a próxima sala. Passando a divisória da sala, há uma porta para a esquerda. Esta é uma passagem que leva diretamente para a dispensa. Ignore a sala a direita das escadas. Há muitos guardas aqui e nada de bom para pegar. Vá para a outra porta daqui. Você irá se encontrar em uma série de túneis subterrâneos. Continue em frente acabando com os guardas que aparecerem, até chegar na sala do Wind Generator. Há 3 guardas aqui. Quando acabar com eles ative as alavancas de cada computador para ativar as alavancas de energia. Volte para o túnel principal. Na intercessão, você irá encontrar um guarda a esquerda e vários outros que irão sair da sala a esquerda. Acabe com todos

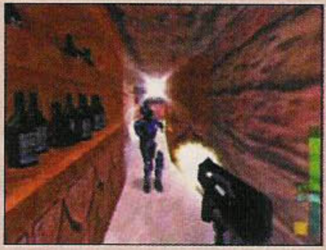




eles e depois vá até a outra sala do Wind Generator. Ative o painel de controle central para reativar o gerador. Objetivo completado.

Objetivo no modo Perfect:
Localize e elimine hackers da DataDyne

Ative o seu R-Tracker e suba as escadas. Haverão Hackers por toda a vila. Você pode vê-los com o R-Tracker, siga-os e depois acabe com eles. Cuidado para não atirar nos computadores que eles estão trabalhando. Se fizer isso terá que recomeçar a missão de novo. E se demorar muito, os Hackers irão pegar as informações necessárias e você irá para o brejo.



4. Salve Carrington

Saia da sala e siga em frente até chegar nas portas de madeira. Embaixo da escada há um guarda, acabe com ele. A porta no final do corredor está trancada e é uma saída alternativa. Vá pela porta a esquerda das escadas e irá se encontrar em uma adega. Há muitos caras atrás das garrafas aqui. Acabe com todos eles. Prossiga pela adega (3 corredores), acabando com tudo o que cruzar o seu caminho. O último guarda deixa um Key Card. Pegue-o e use-o na porta mais próxima para encontrar Carrington e completar esta missão.

MISSION 3.1

Chicago: Stealth
Começa com:
Falcon 2 (scope)
Tracer Bug (modo Perfect)
Pegue estas armas:
DY 357 Magnum
CMP150
Remote Mine
Reprogrammer



1. Recupere o equipamento

Você começa em uma galeria de Chicago. Acabe com o guarda a frente, mas não acabe com o homem de casaco. Ele é um civil. Vá pela entrada a direita. Tanto a direita aqui ou virando, você irá encontrar um agente da DataDyne disfarçado. Acabe com ele imediatamente. Se errar ou apenas feri-lo, então se prepare para uma grande batalha. Acabe com todos que aparecer.

Objetivo no modo Perfect:
Prenda o investigador na limusine

Elimine os inimigos perto do táxi, então se aproxime do portão vermelho e abra-o apertando B. Siga em frente até chegar em um túnel. Terá que se mover bem rápido. A limosine não irá esperar o dia todo. Acabe com o guarda a sua frente e siga em frente no cano de esgoto. Acabe com todos que aparecerem em seu caminho, na inclinação do canal há um pequeno túnel. Rasteje por esta passagem até chegar no portão vermelho acima. Levante-se e vire-se para a entrada do túnel. Abra o portão apertando B. A limosine está estacionada acima. Equipe o Tracer Bug e grude-a embaixo da limosine (apertando o gatilho). Objetivo completado. Saia do túnel e vá para a direita, seguindo o canal para um nível mais alto para a direita. E siga isso sob relevo de concreto. O interceptador patrulha a rua a frente. No final deste caminho há um equipamento: Uma Remote Mine e Reprogrammer. Objetivo dois está completado.



3. Crie uma distração

De volta para o táxi através de um espaço na grade de madeira, acabe com os guardas que encontrar. Vá até o Táxi e use o Reprogrammer nele para mudar seu curso. Se o robô aparecer, não deixe ele atirar no táxi. Se o táxi for destruido irá falhar. O táxi irá voar até a construção G5. Aqui ele irá explodir, criando uma distração e tirando muitos guardas de seus postos. Por sorte a explosão também irá acabar com o robô. Há um modo alternativo de completar este objetivo, mas deve encontrar um objeto escondido.



Item escondido: BombSpy. Passe o táxi para as galerias estreitas novamente. Vasculhe a área até encontrar uma lixeira perto de um barril. A lixeira irá explodir, contendo a BombSpy. Ative a BombSpy e ache a área marcada como G5 Bulding. Detone a bomba lá.



2. Prepare rota de fuga

Item escondido: Double Falcom 2 (scope): Este item causa mais problema do que ele vale. Siga pela rua principal da cidade, quando ver uma entrada para o clube Pond Punk, entre. Você irá encontrar alguns guardas nesta escada. Desarme-os e continue descendo. Um dos guardas desarmados irá abrir a porta lá de baixo. Entre no bar. Acabe com os guardas aqui, pegando o primeiro Falcon no chão. O Double Falcon 2 está a esquerda.

Saia do Pond Punk e de volta para a galeria estreita. Siga até ver uma saída de incêndio para cima e para esquerda. Fique na boca da galeria e acabe com os guardas lá em cima. Cuidado para não acertar os civis aqui. Quando limpar a área suba lá. Você pode grudar o Remote Mine lá em cima ou embaixo mesmo. Lá em cima é melhor no entanto e leva para um item escondido na próxima missão. Quando a mina estiver colocada o objetivo estará completado.



4. Ganhe uma entrada no G5

Volte para aonde você criou a distração. Se houverem guardas aqui ainda, acabe com todos eles. Então cruze um pequeno jardim da construção para um elevador no fundo.

MISSION 3.2

G5 Building: Reconnaissance
Começa com:
Falcon 2 com silenciador
Door Decoder
CMP150
Remote Mine
CamSpy
Pegue estas armas na fase:
Guard's Key Card
Shield



1. Desative sistema de laser

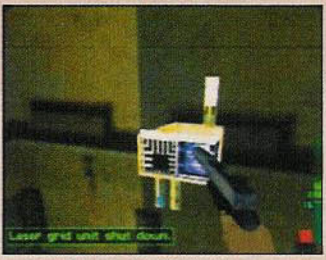
Suba com o elevador até o estacionamento da construção. Quando sair irá ter que tomar conta de alguns guardas, acabe com todos eles.

Item escondido: Se você der socos no segundo guarda irá pegar um Crossbow.

O último guarda disfarçado irá deixar um Key Card. Use-o na porta trancada, então desça o próximo corredor (acabando com os guardas daqui) e para uma segunda garagem. Acabe novamente com os guardas aqui. Mais uma vez, o último guarda irá deixar um Key Card. Use na porta perto dos vidros. Vá até a próxima porta. Acabe com o guarda que está patrulhando o próximo corredor com um tiro na cabeça. Não erre, se não ele irá avisar a todos sobre sua presença e irá afundar no objetivo 2. Na próxima porta, entre e rapidamente acabe com os guardas a sua esquerda. Mantenha o olho na parte direita da sala. Há um alarme nesta parede que você não deve acionar. Quando acabar com os primeiros guardas, fique perto deste alarme e acabe com o serviço.

Objetivo no modo Perfect:
Incapacite o gerador umedecendo-o

Vá para a porta perto do alarme e irá encontrar mais alguns guardas. Acabe com eles sem acertar nos computadores. Depois acesse-os para completar este objetivo. Volte para o corredor principal. Há alguns lasers aqui, se você não os desativar não poderá acessar a próxima área. Então encontre o gerador e desligue-o. Objetivo completado.



2. Conspiradores em reunião

Vá para as escadas atrás do alarme e vá para a passarela. Acabe com os guardas abaixo e siga a passarela até chegar em um buraco na parede. Equipe a CamSpy e mande-a pelo buraco. Isso irá completar o objetivo. Pegue a CamSpy antes de ir.

3. Recupere o backup de Dr. Caroll

Caia lá embaixo e vá para as portas azuis na escadaria. Há alguns guardas no próximo corredor. Acabe com todos e siga pela corredor. Passe pela próxima porta, pegando um Shield lá. Pegando estas escadarias o levará para o topo da saída de incêndio. Ainda não vá. Volte para o corredor, encontre umas portas prateadas. Lá dentro está o backup do Dr. Caroll. Entre e use o Door Decoder no pequeno terminal aqui. Irá levar algum tempo para







funcionar e neste meio tempo, todos os guardas do prédio tentarão te deter. Fique atrás de objetos para se cobrir. Acabe com todos os guardas que aparecerem. Você limpou a sala e o cofre está aberto, entre nele, pegue o backup para completar o objetivo.

4. Saia do prédio

Suba as escadas se colocou os explosivos lá em cima, caso contrário procure um buraco na parede no andar que está. Quando sair do prédio irá completar a missão.

Item Escondido: Se você colocou o Remote Mine no topo na última missão, haverá uma N-Bomb o esperando lá em cima.

MISSION 4.1

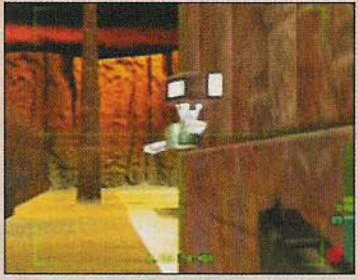
Area 51: Infiltration
Começa com:
Falcon 2
Explosives
Comms Rider
Armas na Fase:
MagSec 4
Grenade
Dragon



1. Feche o ar e intercepte o radar

Vire-se e mate imediatamente os guardas atrás de você. Se for devagar demais, um guarda irá acionar um canhão automático. Se isso acontecer vá em volta dele e desça o caminho do canhão. Grude na parede da direita e vá para frente até ver a arma automática. Elimine-a desta posição segura. Então siga em frente. Cuidado com outro canhão a sua esquerda. Acabe com ele, como fez com o primeiro e depois focalize na torre a direita. Rapidamente acabe com os dois Snipers desta torre. Quando acabar com os dois, siga em frente para o túnel de pedra a direita. Quando passar note o forte a esquerda. Depois da torre há uma grade. Dentro desta grade há um campo minado. Jogue uma granada para ver se tem minas, se não tiver vá para o heliporto no centro, há um Rocket Launcher aqui. Pegue-o e depois jogue outra granada na metade dos fundos do campo. Após esta explosão, procure nas rochas para uma pequena abertura. Rasteje por ela para entrar. Do outro lado é uma área bem perigosa. No modo Agent ou Special, irá encontrar um Shield aqui. Siga em frente até chegar ao fim desta passagem. Daqui poderá ver alguns guardas. Acabe com eles e siga o caminho. Siga a esquerda até o caminho se virar. Acima de você, vai ver um canhão. Acabe com ele por trás, então acabe com o outro logo em frente. Volte pelo buraco na rocha e em volta da outra curva. Ande grudado na parede da direita, virando para a esquerda. Acabe com o último canhão aqui, então olhe diretamente para frente. Um técnico está trabalhando em um interceptor logo a frente. Mire no Interceptor e atire, a explosão irá matá-lo. Se você não acabar com ele, irá causar problemas para você. Quando fizer tudo isso, vá e pegue a Key Card que o técnico irá deixar. Então volte em volta do forte até chegar a uma rachadura no solo. Isso o levará para um abrigo subterrâneo. Vá na porta lá embaixo, então olhe a sala. Quando ver uma pequena caixa branca na parede, acabe com ela. Por outro lado esta caixa irá emitir um laser te barrando de sair da sala. Quando chegar a um terminal de computador, coloque um explosivo nele. Rapidamente saia da sala e volte para cima do solo. Os explosivos irão explodir finalizando o primeiro objetivo.





2. Coloque Comms Riders na antena

Volte pelo campo minado e pelo túnel inclinado. Na saída do túnel irá encontrar vários guardas. Acabe com todos eles, mas não saia do túnel ainda. Ao invés disso vá para a parede da esquerda e ande grudado nela para frente até ver outra arma automática a esquerda. Fique escondido e





acabe com a arma, então vá para o campo cheio de neve. A esquerda você irá ver o que está procurando. Passe pela vasilha e fique de frente para o penhasco. Mire no canto mais a direita e você verá outra arma automática. Acabe com ela e vá para o vasilhame. Faça com que a antena venha até você apertando o botão verde na base da antena. Então equipe o Comms Rider, mire no vasilhame e aperte o botão. Isso irá completar o objetivo.

Item escondido: Double MagSec 4: Grudando o dispositivo irá fazer com que vários guardas apareçam pela porta perto da arma automática. Um destes homem vestido de vermelho e branco irá deixar a segunda Mag Sec 4 quando for morto.

Objetivo no modo Perfect:
Desative todos os Interceptor Robots

Se você já destruiu o primeiro Interceptor perto do técnico (objetivo 1), você simplesmente deve explodir todos os veículos que estão juntos na fase da pedra a direita. Isso irá completar o objetivo no modo Perfect.

3. Ganhe acesso ao elevador do hangar

Você vai pilotar um veículo agora. Volte para o forte. Você já deve ter a Key Card do técnico que matou anteriormente. Use a Key Card para acessar o pequeno terminal, no pequeno terminal de cada lado das grandes portas que se levantam. Acione o elevador da direita. Quando as portas se abrirem, acabe com todos os guardas. Então entre e desça no elevador. Lá embaixo haverão mais guardas esperando para serem executados. Quando acabar com eles saia, quando chegar no hangar o objetivo 3 estará completado.



4. Estabeleça contato com o CI Spy

Encontre a rampa que leva para a passarela mais alta. Suba nela até um elevador, acabando com qualquer um que entrar em seu caminho. Leve o elevador para o andar 2A e saia, matando todos que cruzarem seu caminho. Saia do elevador e ande por esta passagem alta, acabando com os guardas lá embaixo. Quando você virar e achar uma passagem, irá ver 4 guardas correndo para se cobrir nas barricadas. Atire neles enquanto correm. Quando chegar na rampa inclinada para baixo do outro lado, siga por ela e vá para a porta mais perto. Aqui você irá encontrar Jonathon e completando a missão.



MISSION 4.2



Area 51: Rescue
Começa com:
Falcon 2 (silenciador)
X Ray Scanner
Data Uplink
Pegue estas armas:
Double Falcon 2 (silenciador)
Super Dragon
Tranquilizer
Sedatives-lab
Shield
Med Lab Key Card

1. Localize a prova de conspiração

Você irá começar perto de uma caixa flutuante. Siga em frente e vire, subindo uma rampa que o leva para um enorme armazém. Acabe com os guardas de longe, acabe com todos eles. Siga em frente até encontrar um segundo canal entre as caixas. Mantenha-se a direita até encontrar um guarda. Acabe com ele em curta distância, então vire-se e veja uma caixa explosiva grudada a esquerda.

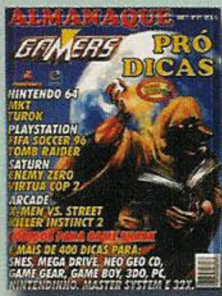


Item escondido: Double Falcon (silenciado): Exploda esta caixa e procure pela arma.

Siga em frente grudado no lado direito. Tenha muito cuidado. Quando você ver uma passarela a frente e a cima, alinhe-se e atire em um dos guardas aqui. Então acabe com o outro. Se errar eles pegarão um elevador e descer para o seu nível. Continue seguindo os amontoados de caixas, matando os guardas que aparecerem. Eles se escondem em todos os lugares, então preste bem a atenção. Quando acabar com todos os guardas, vá para o elevador.

Item escondido: Phoenix: Este item é bem difícil de se pegar. Do elevador, vá para a direita. Atire

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS



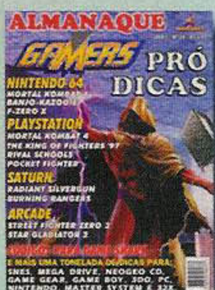
Cód.: ALM-PD 01
Cada R$ 4,90



Cód.: ALM-PD 02
Cada R$ 4,90



Cód.: ALM-PD 03
Cada R$ 4,90



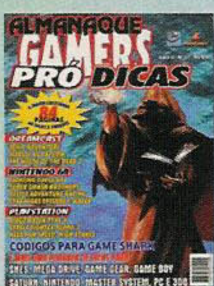
Cód.: ALM-PD 04
Cada R$ 4,90



Cód.: ALM-PD 05
Cada R$ 4,90



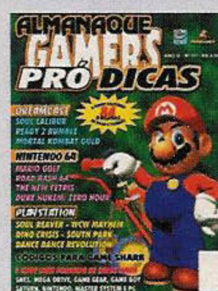
Cód.: ALM-PD 06
Cada R$ 4,90



Cód.: ALM-PD 07
Cada R$ 4,90



Cód.: ALM-PD 08
Cada R$ 4,90



Cód.: ALM-PD 09
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: ALM-PD 01 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 02 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 03 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 04 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 05 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 06 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 07 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 08 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 09 - Cada R$ 4,90 (   )

Nome: ____________________

Endereço: ____________________

Cidade: __________ Estado: ____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA - Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.





na porta onde tem um guarda na frente. Não é sempre que ele irá abrir a porta. Siga-o, subindo a rampa e a sala para um elevador. Suba no elevador, então desça o corredor através de um grupo de portas deslizantes. Após a última, você irá estar em uma sala estilo caverna sobre o Hangar. Pegue a Phoenix no banco.

Vá passando o elevador e cruzando a passarela até umas portas deslizantes. Abra-as e siga em frente, mantenha o olho lá em cima. É uma enorme sala com muitas passarelas lá em cima. Acabe com todos os guardas que aparecerem aqui. Fique aonde está. Os guardas logo que o avistarem, irão te perseguir, mas mesmo assim acabe com todos os guardas que aparecerem. Assim que acabar com todos, desça as escadas novamente e pegue aquela caixa flutuante perto do começo da fase. Leve-a para a caverna e suba no próximo elevador. Siga a passarela até chegar a um X esculpido em uma faixa prateada da parede. Deixe a caixa aqui, então volte e atire nela. Isso irá abrir uma passagem para a próxima área. Muitos guardas irão se aproximar da abertura que você fez. Acabe com todos e depois entre no laboratório.

Objetivo no modo Perfect:
Destrua registros de computador

Vá para a direita, acabando com os guardas que estão depois da porta deslizante. Siga o caminho que irá virar para a direita. Agora para a porta prateada lá embaixo do corredor a esquerda. Entre e soque o guarda aqui. Equipe o Data Uplink e use o terminal para pegar o vírus, fazendo com que uma arma do outro lado do corredor se desligue. Vá para a porta prateada ao oposto e entre. Seque estes caras também e depois use o Uplink para pegar outro vírus. Este faz com que a porta neste corredor fique com defeito. Vá para o topo do corredor e entre na porta ao topo a direita. Acabe com os dois guardas aqui, então atire no terminal de computador. Isso irá completar este objetivo. Saia desta sala



e vá para a porta a direita. Você irá pegar um Shield. Saia desta sala e vá para a direita e desça o enorme corredor. No final deste corredor há um par de portas. Vá até a janela e elimine os técnicos que poderão estar aqui. Prossiga para cada área. Ambos contém guardas. Quando limpar esta sala vá para o outro lado da sala e aperte os botões verdes. Isso irá mostrar unidades de detenção. Quando isso acontecer, você irá ter companhia novamente. Os guardas aparecerão em todos os segundos, acabe com quem aparecer. Quando todas as unidades forem mostradas, vá para a visão de Raio-X (X-Ray). Você está procurando evidências em forma de corpos alienígenas. Mova-se pela sala olhando tudo. Quando ver uma forma alienígena, pare e fique olhando por alguns instantes. Quando fizer isso o objetivo estará completado.

2. Obtenha e use disfarce de técnico

Volte para o corredor, descendo por ele até encontrar pequenas portas prateadas uma de cada lado. Estas portas são entradas separadas para uma sala. Você deverá encontrar um guarda de cada lado da sala. Acabe com ele e procure os chuveiros. Aqui (no Special Agent) você irá descobrir o técnico do laboratório, acabe com ele e pegue as roupas que ele irá deixar cair. Se estiver jogando no Perfect, procure nos armários para achar a roupa. Coloque-a imediatamente. Você tem 2:15 minutos para encontrar o primeiro laboratório e entrar. Quando pegar as roupas o objetivo estará completado.



3. Ganhe acesso ao laboratório de autópsia

Vá de volta para o corredor de onde veio. Na parede a direita, passando o buraco que você fez para entrar há uma porta prateada. Usando o disfarce (e sem armas), vá para o fundo do laboratório. Aqui um guarda na porta deixará que você passe. Vá para o canto direito da sala para uma porta. Quando entrar irá ver que está fora. Acabe com todos que te derem problemas, então abra a porta para a sala de vidro. Pegue o Med Lab Key Card. Objetivo 3 completado.

4. Salve o sobrevivente da explosão

Saia desta sala e vá para a direita para outra porta do laboratório. Equipe a Dragon e entre. Há vários guardas atrás de partições aqui. Acabe com todos eles. Vá através da próxima porta e elimine todos





os guardas daqui. Um deles irá deixar outro Key Card. Pegue o item e vá para a porta perto da sala de vidro. Se demorar muito para chegar aqui, os caras irão destruir o aliem. Logo que entrar na sala, a missão estará completada.

MISSION 4.3

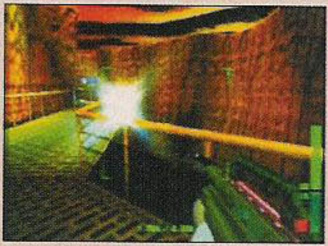
Area 51: Escape
Começa com:
Falcon 2
Alien Med Pack
Pegue estas armas:
Super Dragon
Tranquilizer



1. Encontro com CI Spy

Item escondido: Double Falcon 2 (Scoupe). No começo, vire-se e pegue a arma no laboratório gasoso atrás de você. Você começa segurando uma maca flutuante nessa missão. O passageiro é um Maian conhecido como Elvis. A idéia é levá-lo para um local seguro. Comece saindo pelas portas logo a sua frente. Passe pelas outras portas para o salão principal do laboratório. Atrás destas portas deslizantes, você irá encontrar um par de técnicos. Acabe com eles. Então siga em frente pela porta marrom. Siga virando e desça a rampa para outra porta. Deixe a maca por um momento enquanto abre a porta, depois pegue-a novamente e leve o Maian junto.

Item escondido: 3 Remote Mines: Se você conseguir levar Elvis para a área de detenção em menos de 36 segundos, você irá pegar estes itens. Encontre-as em cima de uma caixa atrás de uma das salas de detenção.



Vá para o laboratório de detenção a sua direita, seguindo uma inclinação para baixo, levando a uma porta. Agora mantenha a sua direita com cuidado, acabando com qualquer um que entrar em seu caminho. Quando acabar com os guardas, vá para o lado esquerdo da sala através de uma porta. Isso o levará para várias passarelas em cima de um abismo. Há 3 guardas nesta passagem. Vá até o final da passagem e entre em uma porta. Aqui você irá ver uma parede de vidro com um barril em frente a ela. Empurre o barril até ele tocar a parede. Então volte e atire no barril. Fazendo isso irá dar acesso a um pequeno painel de controle. Use para destrancar as portas da detenção medicinal.

Objetivo no modo Perfect:
Localize Alien Medpack

Siga a próxima curva, acabando com o guarda aqui. Na porta a direita há um Shield (Agent e Special) ou o Alien Medpack (Perfect). Pegue-o e vá para as portas deslizantes. Passe uma série de portas deslizantes. Acabe com o guarda no final, então vire e acabe com o outro guarda. Atravesse esta outra passarela para outra porta. Na esquerda está Jonathon Dark, o seu contato. O objetivo estará completo, agora. No entanto se Elvis for morto, você irá falhar.

2. Localize o hangar secreto



O próximo trecho desta fase envolve você voltando para a sala atrás da área de detenção. Jonathon irá te ajudar na luta agora. Seja cuidadoso e não atire nele. Mantenha-o de um lado e fique do outro. Imediatamente após você encontrá-lo, você terá que se virar e acabar com uns guardas. Acabe com eles rapidamente, então corra para frente e limpe o caminho para Jonathon. A pior parte do tiroteio é na área antes das portas deslizantes. Um bando de guardas irá aparecer da esquerda. Fique na parede da direita e use o Grenade Launcher e a Super Dragon para acabar com eles. Volte por toda a fase. Pare em frente da porta antes de entrar na sala atrás do laboratório de detenção. Há um grupo de guardas atrás desta porta. Acabe com eles com a sua Super Dragon e depois entre com Jonathon atrás de você. Quando ele entrar ele irá começar a colocar uns explosivos. Fique perto dele e mire na porta prateada que você entrou. Acabe com os guardas que tentarem entrar. Quando Jonathon diz para continuar, vá para a esquerda, vá pelo buraco que você fez na parede e o objetivo estará completo.

3. Reavive o guarda-costas de Maian

Há vários guardas no hangar. Acabe com o par na curva da passarela, depois desça a rampa.





Diretamente abaixo desta rampa há uma porta. Vá por ela e encontre Elvis. Equipe o Alien Medpack e use-o. Após alguns momentos ele irá acordar. Objetivo completado.

4. Escape da Area 51

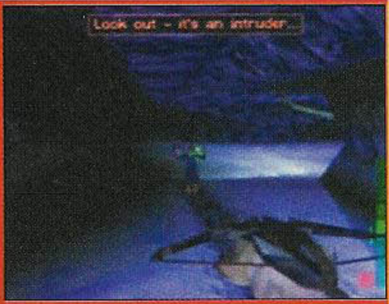
Há um disco alien neste local. Vá até ele protegendo Elvis e Jonathon quando ele se unir a você. Quando chegar lá, o grupo irá discutir um modo de escapar. Antes da conversa acabar, suba a rampa e fique de frente ao buraco. Mate tudo o que vier por ele. Isso dará a Jonathon a oportunidade de acessar pequenos terminais nos dois finais desta passarela. Quando ele fizer isso, a porta do Hangar irá se abrir e Elvis irá voar com segurança.

Nota: Isso não acontece sempre, mas de vez em quando Jonathon não acessa os terminais. Então você deve abrir as portas. É só acionar os dois computadores. Então volte lá para baixo e pegue a Hoverbike para escapar.

MISSION 5.1

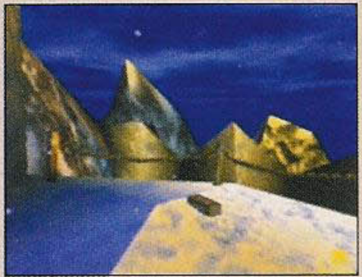
Air Base: Espionage

Começa com:
Crossbow
DrugSpy
Horizon Scanner
Pegue estar armas:
Shield
Dragon
Disguise
Suitcase
K7 Avenger
Falcon 2



1. Obtenha um disfarce e entre na base

Muitas pessoas que você vai ter que derrubar nesta fase são amigas. Pegue o Crossbow e coloque-o no Sedate no começo. Você terá que entrar sem ser percebido na primeira parte desta missão. Rapidamente vá para a coluna da esquerda acabando com o guarda com o Crossbow. Há mais dois guardas para derrubar. Siga o que está patrulhando o caminho, então vire-se para a sua esquerda e acabe com o guarda que está parado logo depois da porta. Depois acabe com o cara no caminho. Agora vá para o túnel a esquerda. Você irá encontrar uma mulher, use o Crossbow nela, então pegue o uniforme dela. E vista-o imediatamente.



Item escondido: Proximity Mines: No final do túnel, você irá encontrar a Proximity Mines.

Agora entre na porta perto do ponto onde começou. Entre na porta prateada mais próxima. É um elevador. Vá até uma sala onde estão alguns homens sentados em volta de uma mesa. Use o Crossbow neles e pegue a mala no canto. Volte para o elevador e depois para o salão. Vá para as portas duplas perto da secretaria. Objetivo completo.

2. Cheque o equipamento



Vá por este corredor até encontrar uma escada rolante. Desça nela e encontre o cinto condutor aqui. Pegue a mala e coloque no cinto condutor. Isso irá completar o objetivo.

3. Subverta a segurança que monitora sistema

Depois de pôr o cinto na mala, você terá 45 segundos para chegar no sistema de monitoração de segurança. Vá pela porta perto do cinto condutor, passe por outra escada rolante para um corredor no lado oposto daquela sala. Siga o corredor até chegar a uma escada. Rapidamente ative o terminal de computador aqui. Desarme o guarda carregando uma K7, então mate ambos os agentes.

4. Suba a bordo da Air Force One

Logo que desligar o sistema de segurança, a base é invadida pela força de segurança de Tren Easton. Estes caras estão armados com Dragons. Há um grupo de soldados na sala abaixo. Desça as escadas e acabe com eles e vá para a sala da escada rolante.



Item escondido: DY357 Magnum: Há uma pequena passagem no caminho de volta para o salão. Isso o levará para um elevador, mas não desça. Acabe com o agente da NSA aqui. Ele irá deixar uma Magnum.





Quando estiver de volta na sala da escada rolante, mais soldados de Trent irão atacar do outro lado da sala. Acabe com eles, então vá para as portas de madeira no canto direito. Isso o levará para uma série de escritórios. Coloque na segunda função da K7 enquanto anda por estes corredores. Há uma Proixy Mine aqui que você não quer acionar. Mate os guardas a caminho do corredor com tiras laranjas e púrpuras no solo. Acabe com a mina aqui para abrir um buraco na parede. Entre no buraco e saia em um escritório. Ative a alavanca no canto desta sala para abrir o cofre.

Objetivo no modo Perfect:
Obtenha planos de vôo dentro do cofre

Dentro do cofre, você irá encontrar o Flight Plans. No modo Special, haverá um Shield aqui. Continue descendo até chegar a um elevador. Desça por ele até ver um hangar. Não saia daqui no entanto. O elevador irá parar um andar acima e para um corredor levando para o Air Force One. Logo que chegar a sua missão estará completa.

MISSION 5.2

Air Force One: Anti-terrorism

Começa com:
Boost
Pegue estas armas:
Shield
Key Cards
Cyclone
Double Cyclone
Laptop gun
Timed Mine



1. Localize e recupere o equipamento



Ainda vestindo aquela roupa, você chega na AF1. Quando a fase começa, vá pelas portas a frente. Há dois homens do serviço secreto aqui. Soque os dois e eles irão deixar cair uma Key Card. Use ela no closet na mesma sala para pegar o Double Cyclone. Vire-se e passe pelo avião, passando pelos agentes que encontrar. Pelo corredor a esquerda, você irá ver uma grade vermelha no chão. Abra-a e entre nela. Mova-se para a frente do avião, socando quem encontrar pela frente. A última sala é guardada por um soldado segurando um Cyclone. Desarme-o. Quando ele for nocauteado, ele irá deixar uma Key Card. Use-a no pequeno painel a esquerda. Isso irá levantar uma baía de carga. O seu equipamento aparece com este elevador. Pegue-o para completar o primeiro objetivo. No seu caminho de volta pelo avião, aperte o botão perto da Hoverbike para abaixá-la. Isso a deixará disponível na próxima missão.

2. Localize o President

Há um elevador de comidas descendo as escadas na cozinha. Ele o levará para perto de onde precisa estar. Aperte o botão a direita e vá no elevador. Vá na sala e siga em frente. Há um Shield na sala além das escadas. Pegue-o se precisar, mas cuidado com os agentes da SS aqui. Soque-o para pegar munição, então desça as escadas. Quando acabar as escadas vire imediatamente para a esquerda. Entre desarmado nesta sala. Aqui você vai encontrar o presidente. O objetivo estará completo quando você mostrar para ele a evidência que pegou.

3. Consiga que o Presidente escape da cápsula

O presidente irá se unir a você. Como o Dr. Caroll você terá que protegê-lo enquanto ele corre como um idiota. Equipe a Laptopgun e desça as escadas. Os homens de Trent se apossaram do avião e você terá que limpá-lo. Quando chegar lá embaixo, fique bem perto do presidente. Os homens de Trent sempre irão vir por trás. Então fique atento com as costas. Perto da área onde começou, você verá uma ligação, é daí por onde os homens estão entrando. Abra seu caminho pelas passagens, sempre perto do presidente. Vá para o corredor a esquerda até chegar na cabine principal do avião. Aqui Trent e mais um par irão dificultar as coisas. Pegue uma Bost Capsule e equipe o Double Cyclone antes de entrar, então entre e focalize seus tiros no agente da direita. Quando acabar com ele ati-





re no outro, não perca tempo atirando em Trent. Continue em frente neste corredor a esquerda. No próximo corredor há uma grade vermelha no chão. Abra-o e mire nos agentes abaixo. Desça e acabe com qualquer outro que estiver aqui. O presidente irá correr e encontrar a cápsula, se selando e completando o objetivo.

4. Separe o UFO da Air Force one

Volte lá para cima usando o elevador de comida. Quando sair, veja a ligação alien a direita. Vá para o final da ligação e olhe para cima. Coloque uma Time Mine no canto do tubo, então saia rápido. Então irá explodir e destruir parcialmente a conexão. Objetivo completo.

Objetivo no modo Perfect:
Proteja a rota da Air Force One

Este deverá ser feito por último. Volte escada acima, indo diretamente para o topo. Siga pelas pequenas câmaras em direção do Cockpit. Haverão provavelmente alguns idiotas por aqui, então mantenha o Cyclone equipado. Na cabine de vôo, aperte o botão vermelho. Isso irá ligar o piloto automático e você completou a missão.

MISSION 5.3

Crash Site: Confrontation

Começa com:
Falcon 2 (scope)
Night Vision
Remote Mine
HorizonScan
Pegue as armas:
Shield
Sniper Rifle
K7 Avenger



1. Ative o farol

Item escondido: Proximity Mines. Antes de completar qualquer objetivo, vire-se e vá para o túnel, eliminando os snipers que aparecerem. Cruze a ponte e vá para o morro e depois para a direita. Logo você irá ver Elvis com seu disco voador e ele te dará algumas minas.

Se você se lembrou de descer a Hoverbike na missão anterior, então poderá dirigi-la. Siga em frente para a enorme ribanceira, sempre do lado esquerdo. Há alguns agentes aqui, mas são fáceis de se eliminar. Passando a ribanceira está a rota de escape. Fique perto dela e aperte B para acioná-la.

2. Restaure o Presidencial Scanner

Siga pelas formações rochosas a direita. Na extremidade vire a direita e vá para uma pequena passagem. Aqui você verá um sniper bem longe. Equipe o seu Sniper Rifle e acabe com ele. Então siga em frente. Aqui você irá encontrar um Air Force One esperando. Veja na mala e você encontrará o Presidencial Scanner.



Objetivo no modo Perfect:
Derrube o inimigo para que caía no dispositivo

A nave alien está depois de uma série de túneis passando a primeira ribanceira. Quando se aproximar da nave, ligue o detector do K7. Você irá ver algumas armas automáticas aqui. Volte para a boca do túnel, então acabe com elas com o Sniper Rifle. Acabe com todos os inimigos que entrarem em seu caminho e chegue perto da nave alien. Coloque as Remote Mines nela, então volte e acabe com ela com o K7. Quando a nave explodir o dispositivo de interferência irá se desligar.

3. Aposente o clone do Presidente

Equipe o Presidential Scanner para mostrar a localização de tanto o Presidente como seu clone. Passe através dos pontos brilhantes até chegar a uma série de túneis. Há um quarteto de robôs flutuantes patrulhando esta área. Apenas apareça e dê alguns tiros e depois se esconda. O robô de trás sem querer irá atirar nos da frente e causar uma enorme explosão. Quando chegar aos presidentes, o verdadeiro estará sendo mantido preso por Trent e o falso por um Mr. Blonde. Quando você ver o Mr. Blonde com o presidente falso, mire na cabeça do presidente para acabar com ele.

4. Localize e salve o President

Quando o clone é destruido, persiga o segundo porto. Quando encontrar Trent e o presidente use o Sniper Rifle nele e ele irá sair correndo (Trent é claro!)

Item escondido: Se você conseguir desarmar Trent quando ele passar por você, irá conseguir um DY357. Quando acabar com tudo isso volte para o disco Maian. Quando se encontrar com Elvis a missão estará acabada.

Na próxima edição você vai conferir o restante da estratégia. Parte 3 de 3.

PRÓDICAS

DREAMCAST



NIGHTMARE CREATURES 2

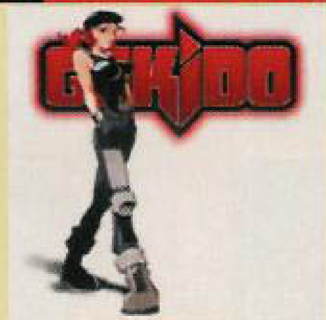
Ver a intro de Kalisto
Insira o GD do game no drive de CD-ROM de um PC para ver a introdução de Kalisto no game com seu Movie Player.

Artwork secreta e sons
Coloque o GD do game em um drive de CD-ROM de um PC para encontrar imagens do game em papel de parede.

Tela de pause cheia
Pause o game e pressione X + Y.

Screensaver
Deixe o game parado por um curto tempo e uma screensaver irá aparecer.

PLAYSTATION



GEKIDO

Jogue como Akujin
Complete o modo Urban Fighters com qualquer persona-gem no nível de dificuldade Hard para habiilitar Akujin em todos os modos.

Jogue como Gorilla
Complete o modo Urban Fighters com Travis e Michelle para habilitar Gorilla em todos os modos.

Jogue como Kobuchi
Complete o modo Urban Fighters com Tetsuo e Ushi para habilitar Kobuchi em todos os modos.

DREAMCAST

GAUNTLET LEGENDS

Tela de pause cheia
Pause o game e pressione X + Y.

Screensaver
Deixe o game parado por um curto período de tempo e uma screensaver irá aparecer.

DREAMCAST

SUPER RUNABOUT

Cheat mode
Entre com "Elvis!!!" como uma licença para habilitar todos os carros e fases.

PLAYSTATION

GLOVER

Energia infinita
Pause o game e pressione L2 (2 vezes), R2, L2 (3 vezes), R1, L1.

Chamar bola
Pause o game e pressione R1, L1 (2 vezes), R1, L2, L1, R2, R1.

Desabilitar todos os cheats
Pause o game e pressione L2 (8 vezes).



DREAMCAST

TOKYO XTREME RACER

Nota: este game é também chamado Shutokou Highway Battle.

Carro Honda S2000

Derrote todos os carros do time The Four Devas no final do modo quest para completar o game com sucesso. Então, o Honda S2000 poderá ser comprado no car shop do próximo game. Adicionalmente, os carros Rival 138-141, Type-515 e Type-AP1 serão desbloqueados.

Carro Porsche 911

Habilite o Honda S2000. Então, derrote os outros death cars no modo quest e complete o game com sucesso. Então, o Porsche 911 poderá ser comprado no car shop no próximo game.



Old Datsun (head Boss)

Corra e ganha 200 corridas rápidas em seguida para habilitar o old Datsun.

Carro(s) Four Devas

Uma vez que você derrotou o Four Deva, você estará habilitado a comprar os carros deles no shop.

Carro grátis (versão japonesa)

Ganhe dinheiro suficiente para comprar o carro desejado. Então, quando selecionar um número de placa, pressione Y para obter uma seleção aleatória. Se todos os números se tornarem "7", esse carro será grátis. Pressione B para outra tentativa se esses números não aparecerem. Responda "No" quando perguntado se você quer o carro para começar novamente.

Velocidade máxima no modo quest

No menu "Assist Shifting", pressione Y. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Então, o jogador e o carro oponente poderão atingir velocidade máxima após um ganhar ou perder uma battle no modo quest.

Habilitar rival pointers no modo quest

No menu "Assist Shifting", pressione L ou R. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som.

Visão de replay alternativa

Na tela post-race, segure L + R e pressione A para selecionar a opção "Replay" para ver o replay de trás de seu carro.

Evitar um record ruim

Pressione Start e retorne para o menu principal se seu carro estiver perdendo uma corrida. O game não marcará seu oponente como vencedor.

Game music

Toque da faixa dois em diante do game em um CD player para ouvir a música do game.



Esquemas de pintura secretos

Carros versão americana

Derrote cada Deva e Devil. Se você quiser um dos esquemas de pinturas secretos deles, entre com "D" no final do nome. Por exemplo, se você quiser a pintura Midnight Cinderella's, o nome seria "Type-FDD". Nota: este truque não funciona para os esquemas de pintura NSX.

Flaming RX-7 (versão japonesa)

Derrote o Midnight Cinderella. Então, compre o carro Type-FD e não mude nenhum letra para a placa. Entre com "dot-1-3-5" como número da placa. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som.



Striped Supra (versão japonesa)

Derrote o Exhaust Eve. Então, compre o carro Type-JZA80 e pegue o símbolo japonês três espaços para a direita. Entre com "dot-1-3-9" como número da placa. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som.

Crimson Demon Skyline (versão japonesa)

Derrote todos os carros car. Então, compre um carro Type-R34 (será destravado após completar o game) e pegue o símbolo japonês dez espaços par a direita. Entre com "dot-1-3-8" como número da placa. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som.

PLAYSTATION

GRIND SESSION

Fase Huntington

Para habilitar a fase 8 (Huntington), vá para a grande rampa cinza com uma grande raia azul no canto que está na frente de uma parede. Vá para a rampa e faça um truque aéreo (p.e. Christ Air). Se você acertar a parede no meio do truque, você irá aterrissar perfeitamente e ganhará pontos cheios.

PLAYSTATION

JACKIE CHAN: STUNTMASTER

Vidas infinitas

Quando você começar o Roof Top level 2, pule no elevador. Para o lado direito está um ninja com uma vara. Após você matá-lo, a luz sobre a porta se acenderá. Entre na sala e mate o inimigo. Uma escadinha irá descer. No topo da escadinha há uma vida extra. Após coletá-las, saia da fase e salve o game. Repita isto tantas vezes quanto desejado para conseguir uma quantia infinita de vidas.

PLAYSTATION

RE-VOLT

Todas as pistas

Entre com "TRACKER" como um nome. Pressione ↑ na tela de seleção de pista para alternar entre pistas com mirrored (M) ou ↓ para alternar entre pistas reversas (R). E, se desejar, volte para a tela de seleção de nome e entre com ouro nome antes da corrida começar.

Todos os carros

Entre com "CARNIVAL" como um nome. Se desejar, volte para a tela de nome e entre com outro nome antes da corrida terminar

Desabilitar AI do oponente

Enquanto a pista estiver carregando no modo tournament, segure L1 + L2 + R1 + R2 + Select + □ + ○. Se você entrar com código corretamente, você ouvirá o som de um riso.

Game music

Toque a faixa dois do game em um CD player para ouvir uma faixa de 48 minutos que contém todas as músicas do game com uma pequena pausa entre cada uma. Re-Volt apresenta músicas do gênero conhecido como eletrônico

(comummente chamado Techno).
Faixa 02: Game Music (48:22)
Cut 1: (00:00 - 05:27)
Cut 2: (05:31 - 18:32)
Cut 3: (18:37 - 41:55)
Cut 4: (42:00 - 45:17)
Cut 5: (45:20 - 48:22)

PLAYSTATION

NIGHTMARE CREATURES 2

Caminhar por paredes
No menu principal, segure L1 + R2 + ○ + □ e pressione Select. Se você entrar com o código corretamente, uma mensagem irá aparecer.

PLAYSTATION

NHL ROCK THE RINK

NHL teams
Entre com "BAILEY" como um código.

Todas as boards
Entre com "POWER_SLAM" como um código.

Comemoração de gol mais longa
Pause o game estando no final dianteiro do rink e pressione →, →, ↑, ↓, ←, □, □, ○.

Use moves bônus em qualquer modo
Entre com "IAMWEAK" como um código.

Sound test
Entre com "NO_CHANCE" como um código.

Redes grandes
Perca três games consecutivos.

NINTENDO 64

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2000

Salto com vara
Entre com seu nome como "L.A." no modo championship para habilitar o salta com vara.

PLAYSTATION

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Todas as pistas
Entre com "HELLO-CLEVELAND" na tela "Create New Driver Profile".

Todos os carros
Entre com "ONECA-REFULOWNER" na tela "Create New Driver Profile".

Lancer Road
Entre com "OFFRO-AD" na tela "Create New Driver Profile".

Sierra Cosworth
Entre com "JIMMYS-CAR" na tela "Create New Driver Profile".

Ford Puma
Entre com "COO-LESTCAR" na tela "Create New Driver Profile".

Mini Cooper
Entre com "JOBINI-TALY" na tela "Create New Driver Profile".

Disparar fireballs
Entre com "GREAT-BALLSOF" na tela de cheat options. Use os freios de mão para disparar fireballs no modo arcade.

Saltar colisões
Entre com "RUB-BERTREES" na tela de cheat options. Nota: isto é apenas efetivo nos modos time trial e single stage rally.

Rodas de monster truck
Entre com "EASYROLLER" na tela de cheat options. Nota: isto é apenas efetivo nos modos time trial e single stage rally.

Baixa gravidade
Entre com "MOON-LANDER" na tela de cheat options. Nota: isto é apenas efetivo nos modos time trial e single stage rally.

Carros agressivos da CPU
Entre com "NEU-RALNIGHTMARE" na tela de cheat options. Note: isto é apenas efetivo no modo arcade.



Modo turbo
Entre com "ROCKETFUEL" na tela de cheat options. Nota: isto é apenas efetivo nos modos time trial e single stage rally.

Game mais rápido
Entre com "PRUNEJUICE" na tela de cheat options. Nota: isto é apenas efetivo nos modos time trial e single stage rally.

Desconhecido
Entre com "HELLO RAZU AND FLEA" ou "RORRIMSKCART" na tela de cheat options.

NINTENDO 64
RIDGE RACER 64



Crazy Canuck car
Selecione o modo car attack e escolha o estágio 8 no modo mirror. Derrote o carro para habilitar o carro Crazy Canuck.

Pooka car
Selecione o modo time attack e escolha o estágio 7 ou 8. Selecione set record. Quebre o record para habilitar o Pooka car.

00-Agent car
Nota: dois jogadores são requeridos para habilitar este carro. Selecione o modo two player e escolha o modo team. Selecione três times e escolha o estágio 7 ou 8. Ganhe o primeiro e o segundo lugares para habilitar o 00-Agent car.

Blinky ghost car
Dirija 99 voltas em free run no modo time attack em qualquer pista.

NINTENDO 64
RE-VOLT



Todos os carros e pistas
Na tela título, pressione B, A, Z (2 vezes), B, L, A, C-▲.

Carros e pistas bônus
Complete qualquer corrida em primeiro lugar para habilitar carros e pistas adicionas. A velocidade dos carros bônus e a dificuldade da pistas bônus são determinadas pela dificuldade da pista que foi completada. Adicionalmente, jogue o game no modo practice e localize a estrela em cada fase. Colete cada estrela em todas as pistas (bronze, silver, gold e platinum) para cada nível de dificuldade para habilitar os seguintes carros: Ghengis Kar e Pole Pos (easy), R6 Turbo e NY 54 (medium), Mouse e Bertha Ballistics (hard), AMW e Toyeca (extreme).

Pistas reversas
Quebre os tempos no modo time trial challenge em todas as pistas normais em todos os circuitos.

Pistas refletidas
Quebre os tempos no modo time trial challenge e todas as pistas reversas em todos os circuitos.

Pistas refletidas e reversas
Quebre os tempos no modo time trial challenge em toas as pistas espelhadas em todos os circuitos.

Pular no modo multi-player
Durante uma corrida no modo multi-player, pressione C-▲ para pular.

PC - CD ROM
MDK 2

Cheat codes
Durante o jogo, pressione [~] e então digite um dos seguintes códigos no console para ativar "Omen" o cheat correspondente :

God mode: mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)
Modo alternativo de God mode: GodDebugToggle()
Level 1: mdkNewGame(1,12)

Level 2:
mdkNewGame (2,12)
Level 3: mdkNewGame(3,12)
Level 4: mdkNewGame(4,12)
Level 5: mdkNewGame(5,11)
Level 6: mdkNewGame(6,8)
Level 7: mdkNewGame(7,11)
Level 8: mdkNewGame(8,8)
Level 9: mdkNewGame(9,13)
Level 10: mdkNewGame(10,7)
Level 10/primeiro bônus:
mdkNewGame(11,1)
Level 10/segundo bônus:
mdkNewGame (12,1)

PC PC - CD ROM

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Cheat codes

Comece o game com a linha de comando TREK.EXE -MUDD. (note o espaço antes do hifen [-]). Durante o jogo, pressione qualquer uma das seguintes teclas:

F9 = 100% de pontos de pesquisa distribuídos entre os projetos atuais
F10 = 10.000 de créditos adicionais
F11 = Revelar mapa completo

Dinheiro fácil

Se você tiver cansado de correr sem dinheiro, jogue com o Ferengi e monte rotas de comércio com cada corrida que você entra em contato.

Ver slides diferentes

Para usar esses códigos, você deve começar o game com estas linhas de comando (note o espaço antes do hífen [-]).

TREK.EXE -bones (quando você forma uma aliança)
TREK.EXE -gorn (quando você perde o game)
TREK.EXE -kirk (quando você aniquila um planeta)
TREK.EXE -picard (quando você domina a galáxia)

PC PC - CD ROM

FLYING HEROES

Cheat codes

Durante o jogo, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente:

Chuva ácida
NIARDICA
Agmines
SENIMGA
Armageddon
NODDEGAMRA
Cloak
KAOLC
Nuvem da morte
DUOLCHTAED
Desorientar
TSOOBERIF
FallFire
ERIFLLAF
Fire boost
TSOOBERIF
Fireball
LLABERIF
Flash
HSALF
Ammo completa
OMMALLUF
Energia completa
HTLAEHLLUF
Mana completa
ANAMLLUF
Gas Barrel
LERRABSAG
Iceball
LLABECI
Invisibilidade
ELBISIVNI
Metal Star
RATSLATEM
Teleporter
RETROPELET
Xemines
SENIMEX

PC PC - CD ROM

RE-VOLT

Modo Clock carnage

Colete todas as estrelas no modo stunt arena.

Cheat mode

Nota: este processo envolve editar um arquivo do game; crie uma cópia backup do arquivo antes de proceder. Usando um editor de texto, edite o arquivo "parameters.txt" em qualquer um dos subdiretórios no diretório "cars". Mude a top speed, aceleração, taxa de dirigibilidade, tamanho da roda e outras opções conforme desejadas.

Cheat Codes

Entre com um dos seguintes nomes na tela de nome para ativar a função do cheat correspondente. Se desejar, volte para a tela de nome e entre com o nome de sua escolha.

Todas as pistas
TRACKER
Todos os carros
CARNIVAL
Carros pequenos
DRINKME

GAMESHARK

PLAYSTATION

GLOVER

Reverse Joker Command
D00C24D4 ????
Vidas infinitas
300D1BDD 0001
Energia infinita
800D1BDE 0303
Energia infinita (alternativa)
8004B78A 2400
Invencibilidade
800D1BE4 3900
Max Score
800C28E0 FFFF
Ter todos os Cards
300C29D0 0001
300C29F4 0001
Super pulo (pressione L2)
D00C24D4 0100
800C2774 E976
Inimigos não podem tocá-lo
80041842 2400

PLAYSTATION

GRIND SESSION

Permite que o game seja jogado em um sistema Mod-Chip (nota)
D0013FC0 023A
80013FC2 1000
Max Score
800A3F38 E0FF
800A3F3A 05F5
Modificador de score
800A3F38 ????

Códigos para Da Banks (NYC)

Todos os pontos
8009F618 2710
Todos os Pro points
8009F658 4E20
Ter todos os Boom Boxes
3009F698 000A
Ter todos as Tech Lines
3009F6D8 000A

Códigos para S.F. Mission

Todos os pontos
8009F61C 2710
Todos os Pro points
8009F65C 7530
Ter todos os Trash Cans
3009F69C 000A
Ter todas as Tech Lines
3009F6DC 000A

Códigos para Burnside

Todos os ponts
8009F620 2EE0
Todos os Pro points
8009F660 9C40
Ter todos os Pigeons
3009F6A0 000A
Ter todas as Tech Lines
3009F6E0 000A

Códigos para Slam City Jam

Rank mias alto
8009F624 0001
Ter todas as Tech Lines
3009DD2C 000A

Códigos para Atlanta

Todos os pontos
8009F628 4E20
Todos os Pro points
8009F668 EA60
Ter todos os Roadblocks
3009F6A8 000A
Ter todas as Tech Lines
3009F6E8 000A

Códigos para PlayStation Park London

Todos os pontos
8009F62C 7530
Todos os Pro points
8009F66C 1170
8009F66E 0001
Ter todas as Bottles
3009F6AC 000A
Ter todas as Tech Lines
3009F6EC 000A

Códigos para Detroit

Todos os pontos
8009F630 9C40
Todos os Pro points
8009F670 3880
8009F672 0001
Ter todos os Values
3009F6B0 000A
Ter todas as Tech Lines
3009F6F0 000A

Códigos para Huntington

Rank mais alto
8009F634 0001
Ter todas as Tech Lines
3009DD2C 000A
Nota: você deve ter uma versão 2.41 ou superior de of Game Shark para usar este código. Se sua versão de Game Shark satifaz esta exigência e o código ainda não funciona, acrescente "C1000000 0000" ao código.

PLAYSTATION

RE-VOLT

Joker Command
D00B7242 ????
Tentativas infinitas
800BE370 0003
Acrescentar uma tentativa
8002DA40 0001
Max Points no modo Championship
800BE37C 0063
Tempo sempre = 0:00:00
800B11B0 0000
800B11B2 0000
Tempo sempre = 0:00:00 no modo Time Trial
8006AD32 2400

GAMERS

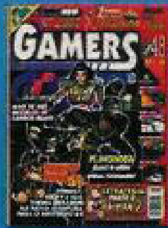
NÚMEROS ATRASADOS



Cód.: RG 46
Cada R$ 2,90



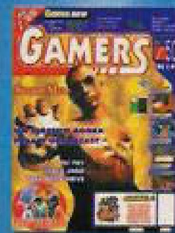
Cód.: RG 47
Cada R$ 2,90



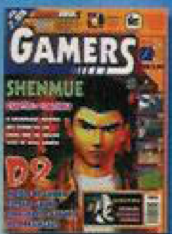
Cód.: RG 48
Cada R$ 2,90



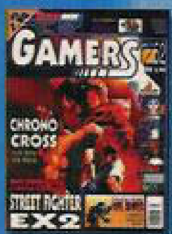
Cód.: RG 49
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 50
Cada R$ 2,90



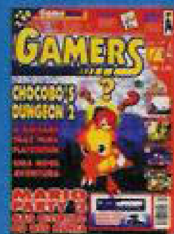
Cód.: RG 51
Cada R$ 2,90



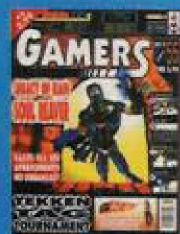
Cód.: RG 52
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 53
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 54
Cada R$ 2,90



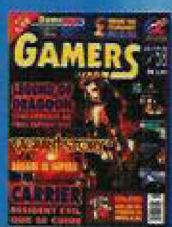
Cód.: RG 55
Cada R$ 2,90



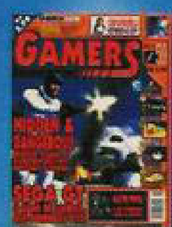
Cód.: RG 56
Cada R$ 2,99



Cód.: RG 57
Cada R$ 2,99



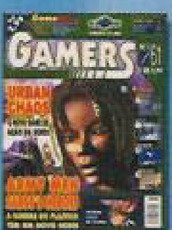
Cód.: RG 58
Cada R$ 2,99



Cód.: RG 59
Cada R$ 2,99



Cód.: RG 60
Cada R$ 2,99



Cód.: RG 61
Cada R$ 2,99



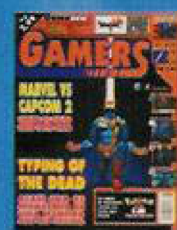
Cód.: RG 62
Cada R$ 2,99



Cód.: RG 63
Cada R$ 2,99



Cód.: RG 64
Cada R$ 2,99



Cód.: RG 65
Cada R$ 2,99

COMPLETE SUA COLEÇÃO

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 46 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 47 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 48 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 49 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 50 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 51 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 52 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 53 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 54 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 55 - Cada R$ 2,90 ( )

Cód.: RG 56 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 57 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 58 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 59 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 60 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 61 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 62 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 63 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 64 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 65 - Cada R$ 2,99 ( )

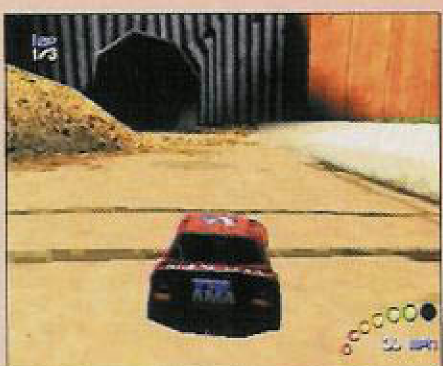
Nome: ______________________

Endereço: ______________________

Cidade: __________ Estado: ______ Cep: ________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Modificador de volta a começar
D00B9318 0000
800B9318 00??
Ter toda Stunt Arena Stars e habilitar Clockwork Carnage
800BE644 0014
Ter Progress Table completada e todos os Trophies completados
80111EFC FFFF
80111F00 FFFF
80111F04 FFFF
80111F08 FFFF
80111F0C FFFF
80111F10 FFFF
80111F14 FFFF
80111F18 FFFF
80111F1C FFFF
80111F20 FFFF
80111F24 FFFF
80111F28 FFFF
80111F2C FFFF
Modificador de weapon para P1
800B8770 00??
800B8772 0000
800B9A10 0001
Modificador de weapon para P2
800B9A60 00??
800B9A62 0000
800BAD00 0001



Códigos habilitadores de pistas
Toys In The Hood 1
8009DDEC 001F
Supermarket 2
8009DE1C 001F
Museum 2
8009DE4C 001F
Botanical Gardens
8009DE7C 001F
Toy World 1
8009DEAC 001F
Ghost Town 1
8009DEDC 001F
Toy World 2
8009DF0C 001F
Toys In The Hood 2
8009DF3C 001F
Toytanic 1
8009DF6C 001F
Museum 1
8009DF9C 001F
Supermarket 1
8009DFCC 001F
Ghost Town 2
8009DFFC 001F



Toytanic 2
8009E02C 001F

Códigos habilitadores de carros
Dynamo San
801EE49C 0100
Candy Pebbles
801EE848 0100
Genghis Kar
801EEBF4 0100
Aquasoni
801EEFA0 0100
Mouse
801EF34C 0100
Evil Weasel
801EF6F8 0100
Panga TC
801EFAA4 0100
Bertha Ballistics
801F05A8 0100
Pest Control
801F0954 0100
Adeon
801F0D00 0100
Pole Poz
801F10AC 0100



Zipper
801F1458 0100
Rotar
801F1804 0100
Cougar
801F1BB0 0100
Humma
801F1F5C 0100
Toyeca
801F2308 0100
AMW
801F26B4 0100
Panga
801F2A60 0100
Trolley
801F2E0C 0100
Clockwork
801F31B8 0100
Clockwork Too
801F3564 0100
Clockwork Tree
801F3910 0100
Clockwork
801F3CBC 0100
Probe UFO
801F4068 0100
RC
801F4414 0100
LA54
801F47C0 0100
MT XL
801F4B6C 0100
Shocker
801F4F18 0100
JG 2
801F52C4 0100
Groovster
801F5670 0100
JG-7
801F5A1C 0100
RG1
801F5DC8 0100

RV Loco
801F6174 0100
SNW 35
801F6520 0100
Purp XL
801F68CC 0100
Fulon X
801F6C78 0100

Dígitos para o código modificador de volta a começar

01 - Lap 2
02 - Lap 3
03 - Lap 4
04 - Lap 5
05 - Lap 6
Etc.

Dígitos para os códigos modificadores de Weapon

00 - Shockwave
01 - Firework
02 - Firework Pack
03 - Bomb
04 - Water Ballon
05 - Electro Pulse
06 - Oil Slick
07 - Ball Bearing
08 - Turbo Battery
09 - Clone Pick Up
0A - Global Pulse

NINTENDO 64

RE-VOLT

Modificador total de volta
8007DBCF 00??
99 pontos para P1
8010C1EF 0063
Modificador de volta a começar - P1
D0114023 0000
80114023 00??
Modificador de Weapon para P1
81115648 0000
8111564A 00??
8111564E 0001
99 pontos para P2
8010C227 0063
Modificador de volta a começar - P2
D01164EB 0000
801164EB 00??
Modificador de Weapon para P2
81117B10 0000
81117B12 00??
81117B16 0001
99 pontos para P3
8010C25F 0063
Modificador de volta a começar - P3
D01189B3 0000
801189B3 00??
Modificador de Weapon para P3
81119FD8 0000
81119FDA 00??
81119FDE 0001
99 pontos para P4
8010C297 0063
Modificador de volta a começar - P4
D011AE7B 0000
8011AE7B 00??
Modificador de Weapon para P4
8111C4A0 0000
8111C4A2 00??
8111C4A6 0001



Códigos habilitadores de pistas

Toy World 1
80051417 001F
Toy World 2
8005149F 001F
Ghost Town 1
800516BF 001F
Toys In The Hood 2
8005184F 001F
Toytanic 1
800518DF 001F
Museum 1
800515AF 001F
Supermarket 1
80051747 001F
Ghost Town 2
80051AFF 001F
Toytanic 2
80051B87 001F
Toys In The Hood 1
800517CF 001F
Supermarket 2
80051A77 001F
Museum 2
80051637 001F
Botanical Garden
800519EF 001F
Front End (Crashes no 1-Player Mode)
80051527 001F

Códigos habilitadores de carros

RC San
801BBDAF 0001
Candy Pebbles
801BC21B 0001
Genghis Kar
801BC687 0001
Aquasonic
801BCAF3 0001
Mouse
801BCF5F 0001
Evil Weasel
801BD3CB 0001
Panga Touring
801BD837 0001
R6 Turbo
801BDCA3 0001
NY 54
801BE10E 0001
Bertha Ballistics
801BE57B 0001
Pest Control
801BE9E7 0001
Adeon
801BEE53 0001
Pole Pos
801BF2BF 0001

Zipper
801BF72B 0001
Rotor
801BFB97 0001
Cougar
801C0003 0001
Humma
801C046F 0001
Toyeca
801C08BB 0001
AMW
801C0D47 0001
Panga
801C11B3 0001
Trolley
801C161F 0001
Clockwork
801C1A8B 0001
Clockwork Too
801C1EF7 0001
Clockwork Tree
801C2363 0001
Clockwork
801C27CF 0001

Códigos modificadores de dificuldade da pista

Toy World 1
8005141B 00??
Toy World 2
800514A3 00??
Ghost Town 1
800516C3 00??
Toys In The Hood 2
80051853 00??
Toytanic 1
800518E3 00??
Museum 1
800515B3 00??
Supermarket 1
8005174B 00??
Ghost Town 2
80051B03 00??
Toytanic 2
80051B8B 00??
Toys In The Hood 1
800517D3 00??
Supermarket 2
80051A7B 00??
Museum 2
8005163B 00??
Botanical Garden
800519F3 00??
Front End (Crashes no 1-Player Mode)
8005152B 00??

Dígitos para os códigos modificadores de volta a começar

01 - Lap 2
02 - Lap 3
03 - Lap 4
04 - Lap 5
05 - Lap 6
Etc.

Dígitos para os códigos modificadores de dificuldade da pista

00 - Desconhecido
01 - Easy
02 - Medium
03 - Hard
04 - Extreme

Dígitos par aos códigos modificadores de Weapon

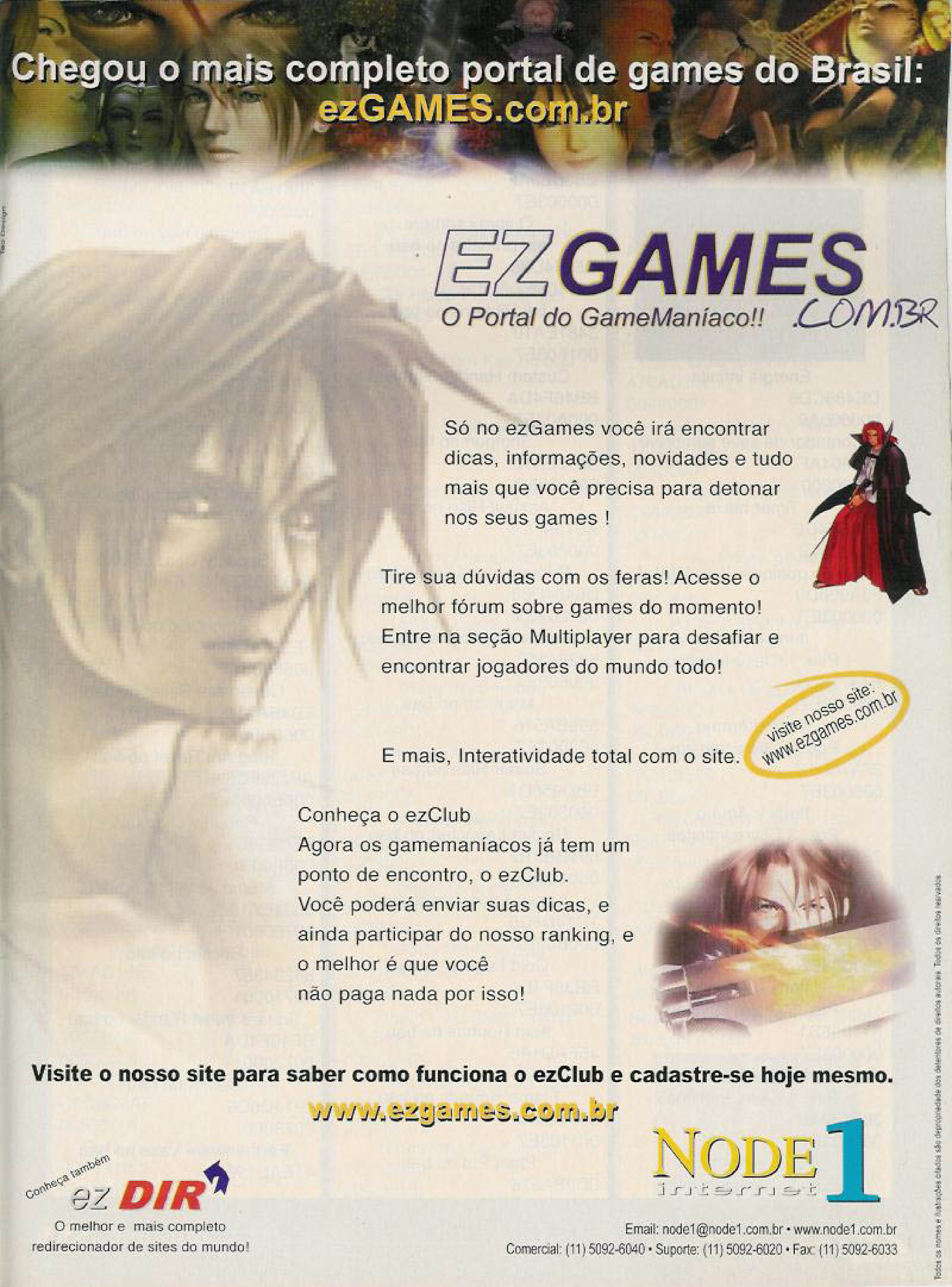
00 - Green Missile
01 - Orange Missile
02 - Multi-Orange Missiles
03 - The Bomb
04 - Water Balloon?
05 - Blue Protector?
06 - Oil Slick
07 - Bowling Ball Mine
08 - Yellow Protector?
09 - Lightning Bolt
0A - Orange Star
0B - Beach Ball

DREAMCAST

TONY HAWK'S PRO SKATER

Barra de Special sempre cheia
96680AEF00000001
Modo slow-motion
EB97188C00000001
Ether mode
2B3F635D00000001
Big Head mode
1E84168900000001
Todos os tapes para Andrew Reynolds
15D4168600000032
4D2A1FDE00001F1F
7AEDD3150000201F
9D380AE000001F1F
C283E7EF00001F20
C27BE7EF00000020
Todos os tapes para Elissa Steamer
F371969100000032
20CF635200001F1F
4E5A1FDE0000201F
799DD31500001F1F
79A5D31500001F20
A07B518600000020
Todos os tapes para Jamie Thomas
E3A7188300000032
4D9A1FDE00001F1F
7A5DD3150000201F
7A65D31500001F1F
A3BB518600001F20
C20BE7EF00000020
Todos os tapes para Officer Dick
C1CBE7EF00000032
16C4168600001F1F
4E021FDE0000201F
622B6B5600001F1F
9E100AE000001F20
9E280AE000000020
Todos os tapes para Rune Glifberg
F301969100000032
551F774000001F1F
552777400000201F
88FB8D1700001F1F
A3E3518600001F20
DDF083C800000020




Chegou o mais completo portal de games do Brasil:
ezGAMES.com.br
EZGAMES
O Portal do GameManíaco!! .COM.BR
Só no ezGames você irá encontrar dicas, informações, novidades e tudo mais que você precisa para detonar nos seus games !
Tire sua dúvidas com os feras! Acesse o melhor fórum sobre games do momento! Entre na seção Multiplayer para desafiar e encontrar jogadores do mundo todo!
visite nosso site: www.ezgames.com.br
E mais, Interatividade total com o site.
Conheça o ezClub
Agora os gamemaníacos já tem um ponto de encontro, o ezClub. Você poderá enviar suas dicas, e ainda participar do nosso ranking, e o melhor é que você não paga nada por isso!
Visite o nosso site para saber como funciona o ezClub e cadastre-se hoje mesmo.
www.ezgames.com.br
Conheça também
ez DIR
O melhor e mais completo redirecionador de sites do mundo!
NODE 1 internet
Email: node1@node1.com.br • www.node1.com.br
Comercial: (11) 5092-6040 • Suporte: (11) 5092-6020 • Fax: (11) 5092-6033
Todos os nomes e ilustrações citados são de propriedade dos detentores de direitos autorais. Todos os direitos reservados.

DREAMCAST

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



Energia infinita
DE488CD6
000000A0
Contador de save sempre 0
913804AF
00000000
Timer baixo
BF36F4DB
000005C3
999 de qualquer Item **[Nota]**
F3A998D0
000003E7
Itens e Ammo
Pos. 1 Claire infinitos
E73716C3
000003E7
Itens e Ammo
Pos. 2 Claire infinitos
27A76D12
000003E7
Itens e Ammo
Pos. 3 Claire infinitos
7EF5DD55
000003E7
Itens e Ammo
Pos. 4 Claire infinitos
A7D35FC6
000003E7
Itens e Ammo
Pos. 5 Claire infinitos
F71998D1
000003E7
Itens e Ammo
Pos. 6 Claire infinitos
38F12A10
000003E7
Itens e Ammo
Pos. 7 Claire infinitos
8CE38357
000003E7
Itens e Ammo
Pos. 8 Claire infinitos
C63BE9AF
000003E7
O spray sempre
em primeiro no baú
D5884D88
001403E7
Ink Ribbons no baú
3481EA10
001F03E7
Custom Handgun no baú
BB46F4DA
000A03E7
Shotgun no baú
3431EA10
000403E7
Assault Rifle no baú
AB139FC6
000203E7
Submachine Gun no baú
D6484D88
002203E7
Grenade Launcher no baú
80234357
000603E7
Magnum no baú
699BA516
002003E7
Sniper Rifle no baú
FBD958D1
000303E7
Rocket Launcher no baú
694BA516
000103E7
Linear Launcher no baú
1D14D8C6
000B03E7
Gold Lugers no baú
BB36F4DA
002103E7
Acid Rounds no baú
45EAD19E
001003E7
Flame Rounds no baú
95F8C4A0
001103E7
Plant Pot no baú
6D9BA516
007E0001
M-100P no baú
BF36F4DA
008E03E7
Crystal no baú
3081EA10
00790001
Turntable Key no baú
5837B900
00600001
Chem. Storage Key no baú
9088C4A0
00610001
Clement A no baú
EEB7D6C3
00620001
Clement E no baú
2E27AD12
00630001
Tank Object no baú
77751D55
00640001
Security Card no baú
84534357
00690001
Hemostatic no baú
FE2958D1
005F0001
Queen Ant Relief no baú
6D4BA516
006D0001
King Ant Relief no baú
AF139FC6
006E0001
Red Jewel no baú
FFD958D1
006F0001
Blue Jewel no baú
3031EA10
00700001
Socket no baú
84234357
00710001
Square Valve Handle no baú
BF46F4DA
00720001
Serum no baú
1914D8C6
00730001
Earthenware Vase no baú
41EAD19E

00740001
Paperweight no baú
91F8C4A0
00750001
Silver Dragonfly no baú
D1884D88
00760001
ID Card no baú
5F07B900
00490001
Airport Key no baú
A9C39FC6
004B0001
Emblem Card no baú
D7E84D88
004C0001
Skeleton Picture no baú
36E1EA10
004D0001
Music Box Plate no baú
A99B9FC6
004E0001
Album no baú
C82B29AF
00500001
Halberd no baú
F96958D1
00510001
Extinguisher no baú
5F77B900
00520001



Padlock Key no baú
404AD19E
00540001
TG-01 no baú
9058C4A0
00550001
Valve Handle no baú
CFDB29AF
00570001
Octa Valve Handle no baú
2EF7AD12
00580001
Machine Room Key no baú
6C3BA516
00590001
Mining Room Key no baú
BE96F4DA
005A0001
Bar Code Sticker no baú
EE07D6C3
005B0001
Air Force Proof no baú
29B7AD12
00470001
Sterile Room Key no baú
403AD19E
005C0001
Door Knob no baú
77051D55
005D0001
Battery Pack no baú
CF6B29AF
005E0001
Lockpick no baú
83334357
00320001
Glass Eye no baú
D6384D88
00330001
Piano Roll no baú
1E04D8C6
00340001
Steering Wheel no baú
6AEBA516
00350001
Crane Key no baú
96E8C4A0
00360001
Eagle Plate no baú
E8D7D6C3
00380001
Side Pack no baú
3791EA10
00390001
Queen Ant Object no baú
83834357
003C0001
King Ant Object no baú
B826F4DA
003D0001
Biohazard Card no baú
1E74D8C6
003E0001
Detonator no baú
29C7AD12
00400001
Control Lever no baú
70951D55
00410001
Gold Dragonfly no baú
A9739FC6
00420001
Silver Key no baú
F9B958D1
00430001
Gold Key no baú
470AD19E
00440001
Army Proof no baú
9718C4A0
00450001
Navy Proof no baú
C89B29AF
00460001
Gas Mask no baú
3741EA10
00270001
Alfred's Jewel no baú
5ED7B900
002E0001
Alfred's Ring no baú
F8C958D1
002D0001
Alexander's Pierce no baú
6A5BA516
002B0001
Alexander's Jewel no baú
B8F6F4DA
002C0001
Alexia's Choker no baú
D1584D88
006B0001
Alexia's Jewel no baú
19A4D8C6
006C0001
Nota: Coloque o item na última posição no baú



FLASHBACK



FRONT MISSION



Assuma o controle de seus Wanzers e pilotos e depois parta para a batalha!

Algumas séries são notadas por sua qualidade. Algumas por inovação. Algumas por serem apenas ruins. E alguns jogos fazem certo em todas estas características, mas no final das contas falham por causa de uma simples mancada. Front Mission é um jogo de RPG-estratégia de 1995 produzido pela G-Craft e lançado pela Square, apenas no Japão para o Super Famicom. Ele acontece na ilha fictícia do oceano pacífico, Huffman, no território onde está havendo uma guerra entre a Oceana Community Union (OCU) consistida pela Austrália, Japão e os países das redondezas contra o United States of the New Continent, ou USN. Neste futuro a guerra mudou muito por causa da introdução dos Wandrung Panzers: humanóides bípedes com um grande poder de destruição. Robôs gigantes, basicamente. Uns robôs mais



primitivos e realistas. Front Mission o coloca na pele de Roid Clive, um operante da OCU.

O design dos personagens é feito por Yoshitaka Amano que fez os personagens de Final Fantasy e enquanto alguns deles sejam bons, outros são bem básicos. A música do jogo é medíocre, mas os efeitos sonoros são bem melhores. A maioria dos sons são bem realistas e legais. O lança chamas por exemplo foi uma revolução para os sons da época.

Front Mission não é um jogo particularmente original. Ele tem uma visão de cima para baixo 3/4 e o combate é baseado em turnos, dando zoom nos wanzers quando eles executam um ataque. Inicialmente os ataques danificam uma das quatro partes do oponente: braço esquerdo, direito, tronco e pernas. Cada parte com sua vitalidade. Há três tipos de armas. De longa distância, como misseis. Há Short Wepons, a qual dá a distância de um ou dois quadrados e geralmente são metralhadoras e rifles e os lança-chamas. E em último vem as armas de combate corpo a corpo como tonfas e pedaços de metais. O problema com as armas de combate corpo-a-corpo é que te coloca como segundo atacante no combate. As armas de defesa são os escudos e as granadas que deixam os inimigos cegos. Onde a jogabilidade cai é no uso dos mísseis. Eles são facilmente a melhor arma do jogo. Os chefes do começo ao fim do jogo são vencidos da mesma maneira: fique longe e mande mísseis neles. Não há literalmente outro modo de vencê-los. Isso realmente acabou com o jogo. Com tudo dito, Front Mission não é um jogo tão mal. Tem efeitos sonoros legais, uma trama boa, competente mas o que fere realmente o jogo é a balança na jogabilidade.





PROMOÇÃO

"É AGORA OU NUNCA!"

CONCORRA A UM PLAYSTATION 2, UM DREAMCAST E A 300 KITS DA LINHA GAMERS

Esta é a sua chance de entrar para o mundo dos consoles 128 bits!



É só responder nosso questionário, destacar o cupom e enviar para: Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP

Regulamento no verso

PROGAMES

TEC TOY

escala

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: ______________________________ **Estado:** __________

CEP: ______________ **Telefone:** ______________

CIC (se menor, do pai ou responsável): ______________________________

O que achou da nova Gamers? ______________________________

____

____

Cite seções que gostaria de ver: ______________________________

____

Deixe seus comentários, sugestões e críticas: ______________________________

____



Regulamento

1) Esta promoção é aberta para todas as pessoas residentes em qualquer parte do Brasil que enviarem suas cartas com o formulário da pesquisa preenchido para a nossa redação, com data de postagem até **02/10/2000** (valendo como comprovante de data o carimbo do correio). As pessoas ligadas direta ou indiretamente com a revista Gamers não poderão participar do concurso. Mande sua carta com o formulário devidamente preenchido para:
Revista Gamers
Promoção "É agora ou nunca!"
Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo

2) A apuração dos vencedores ocorrerá através de sorteio aberto ao público. O sorteio será realizado no dia **06/10/2000, sexta-feira, às 14:00 horas na Editora Escala - Rua Zanzibar, 711 - Casa Verde - São Paulo** e será aberto a quem quiser presenciar. A relação de vencedores será divulgada na **edição nº 77 da Revista Gamers** e os sorteados receberão seus prêmios em casa.

3) Só serão aceitos os formulários preenchidos por completo, sem rasuras, com letra legível e com todos os dados do participante.

4) Cada pessoa só poderá enviar **01 (um) formulário** para participar da promoção, se a mesma pessoa mandar **02 (dois) ou mais formulários, todos serão anulados.**

5) Apenas serão aceitos os formulários publicados nas revistas **Gamers nº 72, 73, 74, 75.** Não serão aceitas nenhum tipo de cópia deste formulário.

6) Os prêmios serão seguintes:
1º colocado:
01 (um) console Playstation 2 com 1 (um) jogo indeterminado;
2º colocado:
01 (um) console Dreamcast com 1 (um) CD Sonic Adventure;
Do 3º ao 302º colocados:
300 (trezentos) kits com revistas da linha Gamers

Classifique as seções da Gamers:

Gosto	Pouco	--->	Médio	-->	Muito
Game News					
Espaço do Leitor/ Cartas					
Espaço do Leitor/ Feras do traço					
Game Ranking					
Reviews					
Estratégias					
Pró-Dicas/ Truques					
Pró-Dicas/ Game Shark					
Flashback					

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME



OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, TODAS AS MARCAS E SISTEMAS, OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS, TODA LINHA DE ACESSÓRIOS E SEMPRE UM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0816

POMPÉIA - RUA DESEMBARGADOR DO VALE, 115 - TEL.: (0**11) 3862-1125

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6250

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)

CAMPINAS - RUA JOSÉ MARIA LISBOA, 55 - TEL.: (0**19) 241-6567 (V. TEIXEIRA)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025

MARÍLIA - AV. VICENTE FERREIRA, 555 - TEL.: (0**14) 422-4019

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBEIRÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. JÚLIO DE ABREU, 291 - TEL.: (0**85) 267-3684 (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 836 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-6667 (ÁGUA VERDE)

S. J. DOS PINHAIS - AV. RUI BARBOSA, 9295 - TEL.: (0**41) 382-7785

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MILEN.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3608

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2° S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIM, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITERÓI - R. MATRIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-2071 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/1 - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

ARACAJU - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (0**11) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: franchising@progames.com.br
RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000